

DGOZ

Deutsche Go-Zeitung

Heft 4/2016

91. Jahrgang

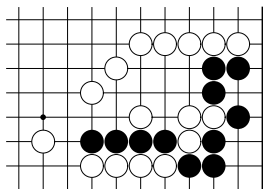


Inhalt

EGC St. Petersburg (von Mikhail Krylov) Titel	
Vorwort, Inhalt, Fangen und Retten,	
Nachrichten	2–10
Impressum	7
Turnierberichte	11–21
1. Japanischer Go-Kongress.....	22–25
32. US Go Congress	26–27
LIFE Children Go Meeting Osaka .	28–31
Anfängerprobleme	32–33
Kawabatas „Meijin“	34–35
Interview mit Bao Yun	35–36
Sonntagsturnier auf Japanisch	37
Durchbruch zum 18. Kyu (4)	38–39
Pokale	40–41
Yoon Young Sun kommentiert (31,1+2)..	42–48
Go-Bundesliga	49
Fernostnachrichten	50–52
Kinderseite.....	53
Go-Probleme	54–56
Das Fundstück.....	56
Mitgliedsantrag	57
DGoB-Organ	58
Anzeige: Hebsacker Verlag	59
Turnierkalender	Rückseite

Viel Spaß mit dieser Zeitung!

Fangen und Retten 30 von Yilun Yang



Gibt es irgendeine Möglichkeit, wie Schwarz seine vier Steine retten kann? Lösung auf S. 39.

Vorwort

Da nehmen sich einige Autoren der DGoZ für den Sommer eine kleine Auszeit und trotzdem ist das Heft wieder 60 Seiten stark geworden. Puh!

Das liegt neben dem ausführlichen Bericht vom Europäischen Go-Kongress inkl. zweier kommentierter Partien vor allen Dingen an den Berichten von den anderen beiden Go-Kongressen (USA, Japan) und von weiteren Fernost-Turnieren. Es war also passend, dass durch das Aussetzen der Serien etwas Platz für die Reiseberichte entstanden war.

Die Serien „Der etwas andere Zug“, die „Kommentierte Bundesligapartie“ und die Mini-Serie zum AlphaGo-Wettkampf werden natürlich im nächsten Heft wieder fortgesetzt. Dann wird sicher auch ausführlich über die Deutsche Go-Einzelmeisterschaft zu berichten sein ...

Tobias Berben

Ein bisschen Go-Politik

Die Delegiertenversammlung des DGoB

Am 18.6. kamen die Delegierten des DGoB zu ihrer jährlichen Mitgliederversammlung zusammen, die auch in diesem Jahr in Kassel stattfand. Im Gegensatz zum Vorjahr gab es viel mehr Anträge. Verschiedene, teils emotionale Diskussionen im Vorfeld ließen eine lange, schwierige Sitzung erwarten. Das wichtigste Ergebnis vorweg: Nach der Sitzung konnten sich alle wieder in die Augen sehen und einige davon bestimmt besser als vorher. Die spannendste Frage im Vorfeld war aber für mich, wie der DGoB sich in Zukunft aufstellen will. Wie ich früher bereits geschrieben hatte, kann ich es nicht mehr leisten, dafür zu sorgen, dass alles Wesentliche funktioniert. Diese DV hat mir aber gezeigt, dass die alleinige Übernahme dieser Verantwortung auch gar nicht gefordert ist. Stattdessen sahen sich die Anwesenden durchaus in der Verantwortung, selbst neue Verantwortliche für wichtige, aber derzeit unzureichend bearbeitete Tätigkeiten zu finden. Besonders wohltuend und motivierend fand ich hierzu eine Bemerkung von Joachim Beggerow, aber auch die von anderer Stelle auf der DV mir

gegenüber geäußerte Bemerkung: „Du hältst, was du versprichst, aber ...“ empfinde ich als Kompliment. In dieser Richtung geht ein besonderer Dank an Marc Oliver Rieger, aufgrund dessen Engagements im Vorfeld der Sitzung nun die Züge Finanzen und Beitragseinzug wieder auf stabilen Gleisen in eine klare Richtung fahren.

Zur Sitzung selbst: Gefreut hat mich die Anwesenheit zweier jugendlicher Go-Spielerinnen, die so viel Interesse am Vereinsleben hatten, tapfer die fast elfstündige Sitzung auf sich zu nehmen und hinterher noch nette Worte darüber übrig zu haben. Dank auch an diejenigen, die dies möglich gemacht haben, sei es durch Informationsfluss oder das Bereitstellen von Mitfahrgelegenheiten.

Wie erwartet, war die Sitzung aus mehreren Gründen im Vergleich zu früheren Sitzung besonders lang. Die Bestandsaufnahme – TOP „Bericht der Fachsekretariate“ – erfolgte diesmal noch ausführlicher als sonst. Ich lasse die Diskussion um die FS-Berichte immer gerne etwas länger laufen, weil hier der eigentliche Austausch über die Aktivitäten im Verein stattfindet und damit auch das Selbstverständnis über die Vorgehensweise geschärft wird. Besonders positiv möchte ich Christoph Gerlach in diesem Kontext erwähnen, denn nicht nur der informative Bericht, auch die Beantwortung vieler Fragen zu seiner Tätigkeit führten zu interessanten Einblicken und hoher Wertschätzung seiner Arbeit, die es aufgrund mangelnder Kenntnisse vorher so einfach nicht gab.

Es gab viele Anträge, die meisten davon zum sinnvollen Einsatz finanzieller Mittel. Bravo! Eure passende Antwort auf die Aussage der letzten Jahre, wir brauchen nicht mehr Geld, wir brauchen mehr Projekte.

Einige Anträge enthielten „versteckte Botschaften“. Auch hier sei einer von Christophs Anträgen genannt, in dem es nicht nur um eine Budgeterhöhung seines FS ging, sondern auch um die Frage: Was will der DGoB eigentlich bezahlen, was nicht? Die Diskussion solcher Fragen ist wichtig und dauert halt seine Zeit.

Und dann gab es da die bereits erwähnten wunderschönen atmosphärischen Spannungen und ich habe mich dazu entschieden, bei allem Verständnis für die absehbar lange Sitzungsdauer auch einige Zeit für Ventilöffnungen einzuräumen, damit die

inhaltlichen Diskussionen nicht zusätzlich von schwelendem persönlichem Konfliktpotenzial geprägt waren. Hier geht mein Lob an Steffi und Tobias, die trotz aller emotionaler Aufgewühltheit beim Thema DGoB/Hebsacker-Verlag die Größe hatten, Christophs Engagement für sein Fachsekretariat stark wertzuschätzen. Und mein Dank geht auch hier an Joachim für seine vermittelnden Worte zum Ende der Sitzung, die vielleicht sogar zu einer versöhnlichen und konstruktiven Zusammenarbeit der Beteiligten in Zukunft führen können.



Mein Eindruck: Von den knapp elf Stunden gab es nur wenige Minuten, die verplempert wurden. Dinge, die jeder nachlesen konnte, wurden nicht weiter thematisiert, Dinge, die an- und ausgesprochen werden mussten, wurden einigermaßen respektvoll an- und ausgesprochen. Zu den wichtigsten Beschlüssen:

1. Der DGoB wird mehrere Spitzenskader zur gezielten Förderung deutscher Spitzenspieler einrichten. Diese Förderung soll anfangs vor allem aus finanziellen Zuwendungen bestehen. Über diesen Beschluss freue ich mich besonders. Die größte Kritik an dem Antrag war sinngemäß: „Es mag nicht perfekt sein, aber wir brauchen hier endlich mal einen Ansatz, und das ist kein schlechter Anfang.“ Genau so sehen Benjamin Teuber und ich das auch – wir haben den Antrag gemeinsam ausgearbeitet – und wir sind offen für jegliche Art von Verbesserungsvorschlägen für die Zukunft. Das Kaderprojekt wird bestimmt an anderer Stelle geeignet vorgestellt.

2. Der DGoB hat etwas Struktur in die Kriterien zur Nominierung seiner Spitzenspieler zu asiatischen Turnieren gebracht. Das bisherige System war auf

eine Amateur-Weltmeisterschaft ausgerichtet, inzwischen gibt es aber mit dem Koreanischen Premierministerpokal, dem Seidenstraßenmannschaftsturnier, einem weiteren Mannschaftsturnier in Guangzhou usw. weitere förderwürdige Turniere, zu welchen wir unsere Spitzenspieler entsenden wollen.

3. Das Budget zur Nachwuchsförderung wurde erneut aufgestockt. Aus meiner Sicht sehr gut investiertes Geld.

4. Budget-Aufstockung des FS Hikaru-no-Go. Christoph braucht mehr Geld zur Umsetzung weiterer Ideen.

5. Kostenübernahme der steigenden Standkosten für den Landesverband NRW auf der Spielemesse Essen.

6. Dem Verein go4school wurde eine größere finanzielle Unterstützung bewilligt, allerdings deutlich unter der beantragten Höhe.

7. Der DGoB investiert in die Neugestaltung seiner Webseite.

8. Nach dem Rückzug von Omikron übernimmt der DGoB die Finanzierung der vom Hebsacker-Verlag ausgerichteten „Partie des Monats“.

Es hat sich mal wieder gezeigt, dass persönliche Präsenz der Antragsteller hilfreich und wichtig ist. Gerade die Anträge zur Nachwuchsförderung hätten klare(re) Mehrheiten bekommen, wenn bestimmte Fragen vor Ort beantwortet oder Antragspassagen umformuliert worden wären.

Die Delegiertenversammlung hat auch klar gezeigt, dass die Mehrheit der direkten Mitglieder – die Landesverbände – mit der bestehenden Transparenz grundsätzlich zufrieden sind: „Man kriegt jede Information, die man haben will, spätestens auf der DV.“ Berechtigte Kritik besteht in der Aufforderung zur Dokumentationspflicht. Eine Übersicht über bestehende Abmachungen und Verträge mit Dritten, wenigstens in Form von Protokollnotizen, müssen wir einfach bieten. Ich schrieb bereits an anderer Stelle, dass Ablage und Bürokratismus nicht wirklich unsere Stärke sind.

In der Länge der Sitzung leider etwas untergegangen ist der zu Beginn geäußerte Wunsch von Frank Quathamer, einen Arbeitskreis über die Gestaltung zukünftiger Strukturen und Ziele im DGoB zu schaffen. Dies klappt natürlich insbesondere im Hinblick auf die Strukturen nur, wenn sich die

Landesverbände daran beteiligen. Dazu möchte ich euch ermuntern!

Bereits während und auch nach der Sitzung konnte neues Personal bzw. altes Personal für andere Arbeiten im DGoB gewonnen werden:

- neuer Vizepräsident (für Bernd Radmacher): Marc Oliver Rieger
- neuer Schatzmeister (für Ilona Crispian): Frank Quathamer
- neuer FS Zentraler Beitragseinzug (für Georg Engl): Bernhard Herwig
- Neuer FS Pressearbeit (vorher vakant): Tonny Claasen
- neuer Webmaster (für Marlon Welter): Martin Ruzicka

Vielen Dank an die ausscheidenden Funktionäre für Ihre Arbeit und ein herzliches Willkommen an die Neuen!

Was aber nicht heißt, dass nicht noch weitere Helfer gesucht werden, teilweise für schwierige Themen (z. B. Marketing), teilweise aber auch für einfache Tätigkeiten. Wer Interesse hat, kann sich gerne bei mir melden. Eher dringend wird noch ein Systemadministrator gesucht. Insbesondere im Hinblick darauf, dass ein Betriebssystem-Upgrade bevorsteht und dies eine gute Gelegenheit wäre, Erfahrungen mit den bestehenden Strukturen (Linux, MySQL, PHP) zu sammeln oder neue aufzubauen. Der jetzige Server-Verantwortliche hat sich vor 16 Jahren dieses Themas mal angenommen, um damit auch für die eigene fachliche Weiterentwicklung hilfreiche Erfahrungen zu sammeln. Vielleicht liest dies ja der eine oder andere Informatikstudent, der davon träumt, mal ein Rechenzentrum zu leiten. Hier könnte seine erste Station auf diesem Weg sein!

Die Mitgliederversammlung der EGF

Wie immer tagte während des Go-Kongresses in St. Petersburg auch die Mitgliederversammlung der EGF. Hier sind einige Informationen der etwa sechsstündigen Sitzung.

Der erste wesentliche Punkt waren die Berichte der IGF-Direktoren über IGF- aber auch andere internationale Aktivitäten.

- Es gibt einen neuen IGF-Präsident: Chang Zhenming aus China.
- Li Ting aus Österreich, die chinesische Profi-

spielerin in Japan ist, wurde als Nachfolgerin von Martin Finke als europäische Vertreterin bestätigt, Martin Stiassny bleibt der andere europäische IGF-Direktor.

- SportAccord, der internationale Verband der Sportverbände, hat sich als Veranstalter regelmäßiger Go-Veranstaltungen zurückgezogen. Die entstandene Lücke soll von der IMSA ausgefüllt werden – das ist der Ausrichter der Weltdenksportspiele, z.B. Peking 2008.

- Immerhin drei Monate vor der geplanten Durchführung wurden die europäischen Go-Verbände darüber informiert, dass die dritten Weltdenksportspiele, die für Oktober dieses Jahres in Macao geplant waren, ausfallen.

- Mit drei olympischen Spielen in Folge in den Kernländern des Go (Pyeongchang/Südkorea 2018, Tokio/Japan 2020, Peking/China 2022) ist es ein Ziel der IGF, Go während dieser olympischen Spiele als Demonstrationssport zu präsentieren.

- In diesem Jahr fand erstmals ein japanischer Go-Kongress statt – und zwar in Takarazuka

(Bericht in dieser DGoZ). Er war wohl sehr erfolgreich und soll in den kommenden Jahren jeweils im Sommer wiederholt werden. 2017 vom 14. bis 17. Juli. Dazu kommt ab nächstem Jahr auch noch ein Go-Festival, das in jedem Februar in Shizuoka stattfinden soll. Dort ist das die Zeit der Kirschblüte mit bestem Blick auf den Fuji, berühmten Tee-Plantagen und heißen Vulkanbädern – und allein das ist ja immer eine Reise wert. Die Delegation aus Shizuoka hat sich in St. Petersburg mehrere Stunden darüber informiert, wie eine Kongressorganisation in Europa aussieht.

Es gibt ein neues Mitglied in der EGF, nämlich Georgien. Die georgische Delegation stellte sich und ihren Verband per Skype-Konferenz vor, da sie keine Visa für Russland erhielt. Die Zahl der Mitglieder erhöhte sich dadurch nicht, da gleichzeitig Aserbaidschan wegen wiederholt nicht bezahlter Mitgliedsbeiträge ausgeschlossen wurde. Es gab auch eine Anfrage vom mazedonischen Go-Verband, hier ist man aber noch nicht weit genug,



EGF-Präsident Martin Stiassny (r.) und EGF-Sekretär Lorenz Trippel

die entsprechenden Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft zu schaffen.

Eine neue Personalie gibt es im EGF-Vorstand: Harry van der Krogt aus den Niederlanden ersetzt den langjährigen Schatzmeister Hans Kostka, der seinen Rücktritt erklärte.

Als wichtiges Instrument der Profiausbildung wurde die Go-Akademie der EGF unter Leitung von Viktor Lin hervorgehoben. Diese funktioniert zwar gut, beklagt sich aber über mangelnde Sichtbarkeit und Wahrnehmung. Nach Veröffentlichung dieses Berichts vielleicht etwas weniger.

Der Alpha-Go-Sieg spülte eine Spende von 130.000 Euro in die Kassen der EGF, die dieses Geld allerdings projektbezogen ausgeben muss. Die vom Geldgeber genehmigten Programme:

- Profi-Europameisterschaft,
- Erweiterung des bestehenden Grand Prix,
- Nachwuchsförderung und
- Verbesserung der Wahrnehmung des europäischen Go

müssen nun mit Leben gefüllt werden. Vorschläge dazu nimmt die EGF sicher gerne entgegen.

Schließlich ging es an die Anträge der Mitgliedsländer. Ein Antrag des britischen Verbands zur Interpretation des Wahlverfahrens des EGF-Vorstands wurde abgelehnt, stattdessen wurde beschlossen, den Vorstand alle drei Jahre komplett zu wählen. Auch während einer Amtszeit hinzukommende Mitglieder müssen dann im regulären Wahljahr mit dem gesamten Vorstandsblock erneut mitgewählt werden.

Ferner wurde beschlossen, grundsätzlich keine automatischen Rating-Resets mehr im Hochdankbereich durchzuführen. Ausnahmen sind möglich für neu einsteigende Asiaten oder für europäische Spieler, die sich außerhalb des Wirkungsbereichs der EGF verbessert haben.

Es wurde eine Kommission von europäischen Go-Profis eingerichtet, die bei allen Spitzensportler betreffenden Fragen, z.B. Nominierungen zu asiatischen Turnieren, ein Mitspracherecht bei EGF-Entscheidungen haben sollen.

Außerdem wurde einem Antrag zu Transparenz und Höhe von Preisgeldern für die Europameisterschaft und das offene Turnier zugestimmt, die Details sind allerdings noch auszuarbeiten.

Danach kam der Tagesordnungspunkt „Kongresse“ an die Reihe.

2015: Der tschechische Kongress legte seine Endabrechnung vor, aus der hervorging, dass er mit einem leichten Plus abschloss.

2016: Zum aktuellen Kongress in St. Petersburg wurde wenig gesagt, stattdessen berichteten die russischen Vertreter von explodierenden Bekanntheitszahlen und Rekorden bei der Verbreitung von Go in Russland. In Mitgliedschaften drückt sich dies allerdings nicht aus, die Zahl der in Deutschland organisierten Go-Spieler ist immer noch mehr als zweieinhalbmal so hoch wie die in Russland.

2017: Im letzten Jahr ließ sich der türkische Verband noch zwei Optionen für den Kongressort 2017 offen, vor einigen Monaten fiel die Entscheidung auf Ürgüp in Kappadokien. Aufgrund der unsicheren politischen Lage in der Türkei wurde die Durchführung des Kongresses intensiv diskutiert, eine Umfrage unter den Kongressteilnehmern ausgewertet und die Meinung aller Delegierten dazu eingeholt. Am Ende stand die Entscheidung: Der Kongress findet nach jetzigem Stand in Ürgüp statt. Am Tag nach der Sitzung konnte der türkische Verband auch die ersten Anmeldungen notieren.

2018: Italien hat sich inzwischen auf den Turnierort Pisa festgelegt und der Hauptorganisator lässt den Eindruck entstehen, dass zwei Jahre vor dem Kongress schon fleißig an den Details gearbeitet werde. Auch hier sind erste Anmeldungen zum Supersparpreis bereits eingegangen.

2019: Das Duell hieß Brüssel gegen Lemberg und anhand der im DGoB-Diskussionsforum erfolgten Umfrageergebnisse habe ich kräftig die Werbetrommel für die Belgier gerührt. Ob es den entscheidenden Ausschlag gegeben hat, weiß ich nicht, jedenfalls hat Brüssel mit 26:20 Stimmen gewonnen und wird 2019 Gastgeber des EGC sein.

Weitere Europameisterschaften und wichtige Turniere:

Noch 2016:

- Damen-EM: 20./21.8. in Antwerpen (Belgien) mit Manja Marz als offizieller DGoB-Votreterin
- Universität-Mannschafts-EM: 10./11.9. in

Petrozavodsk (Russland); kein nicht-russisches Team angemeldet.

- Studenten-EM: 24./25.9. in Amstelveen (Niederlande) mit Marieke Ahlborn und Martin Ruzicka als offiziellen DGoB-Vertretern.

2017:

- Jugend-EM: 18.-20.2. in Grenoble (Frankreich)
- Paar-Go-EM: 1./2.4. in Straßburg (Frankreich)
- Grand-Slam-Qualifikation: Craiova (Rumänien), Datum noch offen.

- Grand-Slam: Berlin (Ende April)

- Profi-Qualifikation: noch offen.

- Damen-EM: 19.-20.8. in Odessa (Ukraine), Datum muss noch bestätigt/korrigiert werden.

2018:

- Damen-EM in Finnland

- Paar-EM in Ascona (Schweiz)

- Jugend-EM in Kiew (Ukraine)

- Grand-Slam in Berlin (Ende April)

Alle andere ist noch offen.

Es fällt auf, dass der ukrainische Verband verstärkt Aktivitäten an der Tag legt und seine drei Bewerbungen (Lemberg, Kiew, Odessa) bereits zum Zeitpunkt der Kandidatur ganz gut geplant hatte. Immerhin haben sie zweimal den Zuschlag erhalten, davon einmal "kampfflos" (Jugend-EM 2018) und es wurde in der Sitzung zum Running-Gag, als der ukrainische Präsident zu jedem der drei Orte gebetsmühlenartig aufzählte, wie viele Bahnhöfe, Flughäfen, Fährhäfen, Busbahnhöfe usw. er hat.

Zum Abschluss wurde an die Internet-Meisterschaften erinnert. An der Online-Mannschaftsmeisterschaft werden zukünftig auch Weißrussland und Georgien teilnehmen. Die Jugend-Mannschafts-EM geht in ihre dritte Runde. Die Studenten-Mannschafts-EM hat ihre Mannschaftsgröße von vier auf drei Spieler gesenkt. Ein deutsches Team gibt es noch nicht, vielleicht möchte ja der ein oder andere Leser eine Mannschaft gründen?

Fazit: Die Sitzung war lang, aber informativ und behandelte mit der „Türkei-Frage“ dabei auch ein sehr sensibles Thema. Durch das CEGO-Programm und Alpha-Go stehen die Voraussetzungen für erfolgreiche Go-Projekte so gut wie nie – und die EGF hat Zeichen der Zeit sehr wohl erkannt!

Impressum DGoZ 4/2016

Titel: Deutsche Go-Zeitung, erscheint 6-mal im Jahr, ISSN 2197-8220

Herausgeber: Deutscher Go Bund e.V.,

Berlin, Postfach 605454, 22249 Hamburg

Redaktion & Layout: Tobias Berben (v.i.S.d.P.)

Redaktionsanschrift: Deutsche Go-Zeitung, c/o Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheeßel, Internet: www.dgob.de/dgoz, Email: dgoz@dgob.de

Mitarbeiter: Textkorrektur: Roland Illig, Monika Reimpell, Thomas Ries; Übersetzungen/

Kommentare/Serien: Franz-Josef Dickhut,

Viktor Lin, Klaus Petri, Marc Oliver Rieger,

Yoon Young Sun; Fernost-Nachrichten: Tobias

Berben, James Brückl, Lars A. Gehrke, Liu Yang;

Pokale: Georg Ulbrich, Maria & Sabine Wohnig;

Kinderseite: Marc Oliver Rieger, Mei Wang;

Bundesliga: Pierre-Alain Chamot; Problemecke:

Timo Kreuzer; Adressen: Wastl Sommer;

Turnierkalender: Martin Langer; Spielabendliste:

Christian Gawron, Monika Reimpell

Beiträge: Fabian Bambusch, Tobias Berben,

Pierre-Alain Chamot, Gunnar Dickfeld, Jenny

Dittmann, Michael Marz, Marc Oliver Rieger,

Rainer Rosenthal, Christina Schramm, Fenja

Severing

Fotos: Joachim Beggerow, Tobias Berben,

Steffi Hebsacker, Mikhail Krylov, Karoline

Li, Michael Marz, Marc Oliver Rieger, Sabine

Wohnig, Nihon Ki-in, Hankuk Kiwon u. w. m.

Bilder & Cartoons: Andreas Fecke, Harald

Germer, Angelika Rieger

Verlag & Versand: Hebsacker Verlag, Benkeloher

Str. 12, 27383 Scheeßel, info@hebsacker-verlag.de

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühl-

bachstr. 7, 71522 Backnang

Druckauflage: 2.500 Exemplare

Bezug: Mitglieder eines LV (außer Typ Z)

erhalten die DGoZ kostenlos.

Einsendeschluss für die DGoZ 5/2016:

Mittwoch, der 05.10.2016

Adressänderungen sowie Ein- und Austritte bitte an den zuständigen Go-Landesverband (Adresse auf vorletzter DGoZ-Seite) melden!

Team Deutschland auf der Jugend-WM

Zum zweiten Mal in Folge haben sich gleich zwei deutsche Spieler für die Jugend-Weltmeisterschaft qualifiziert. Arved Pittner in seinem ersten Jahr bei den „Senioren“ – ich nenne sie lieber U16 – und Ferdinand Marz bei den Junioren. Bei beiden war das durchaus überraschend, denn auf der Jugend-EM in Serbien qualifizierte sich Arved trotz Fiebers und der dort als 13k eingestufte Ferdinand unter anderem dadurch, dass er eine russische 2-Kyu-Spielerin schlug. In diesem Jahr fand die WM in Tokio statt, in den heiligen Hallen des Nihon Kiin. Ich flog da einfach mal mit.

Vom Go-Kongress in Sankt Petersburg ging es via Moskau nach Tokio. Wir flogen schon zwei Tage früher, um uns einerseits etwas zu akklimatisieren und um uns andererseits den Fuji-Hakone-Nationalpark anzuschauen. Leider aufgrund von Wolken zu dieser Zeit ohne Blick auf den Fuji, aber dennoch

sehr schön. Sehr wohltuend waren die Bäder im mineralienhaltigen Wasser aus dem Owakudani-Vulkan. Etwas merkwürdig dagegen die Varianten in einem japanischen Aqua-Park: Dort konnte man in grünem Tee, Kaffee, Rotwein oder gar Sake baden.

Schließlich aber ging es am Abend des dritten Tages nach Tokio. Auf meinem Zettel von Dingen, die Ferdinand unbedingt erleben wollte, befand sich ziemlich weit oben der Besuch eines Go-Salons. Ich kenne mehrere Go-Salons in Tokio, aber mein Lieblings-Go-Salon ist ein 24-Stunden-Spieltreff in Kabukicho nahe dem Bahnhof Shinjuku. Beim letzten Mal hatte ich mir aufgeschrieben, wie man da genau hinkommt: Direkt gegenüber vom Shinjuku Prince Hotel. Moment mal, von diesem Hotel hatte ich doch in der Einladung gelesen?! Tokio ist halt doch kleiner, als es aussieht, und Arved konnte von seinem Hotelzimmer direkt in den Go-Salon reinschauen.

Eröffnet wurde die WM durch Altmeister Takemiya, der in einer kurzen Ansprache im



Ferdinand Marz (l.) und Arved Pittner (r.) zusammen mit der lebenden Go-Legende Takemiya Masaki 9p

wesentlichen die Botschaft „Go spielen für den Weltfrieden“ vermittelte. In der Kategorie U16 traten zwölf Spieler an, in der Kategorie U12 zehn. Außer den Japanern, den Koreanern und den Europäern waren alle Spieler chinesische Muttersprachler, auch die Spieler aus den USA, Kanada und Malaysia. Die Auslosung bescherte beiden deutschen Spielern in der ersten Runde koreanische Gegner, wobei Arved seine Partie erstaunlich knapp hielt. Überhaupt spielte Arved ein klasse Turnier: Er gewann sein zweites Spiel gegen den starken Bulgaren Sinan Dzhepov durch unverhofftes Fangen einer Moyo-Wand und später auch noch gegen den Spieler aus Thailand und belegte unter zwölf Teilnehmern als mit Abstand jüngster Spieler in seiner Altersklasse den neunten Platz.

Ferdinand konnte sein Wunder von Subotica nicht wiederholen und verlor erwartungsgemäß alle Partien. Erwähnenswert allerdings sein Letztrundengegner aus Japan, denn Ko Yokushi, ein ehemaliger Insei – was auch immer das für einen 11-jährigen Jungen heißt – strotzt nur so vor Go-Siegegenen: Sein Großvater mütterlicherseits ist der ehemalige Kisei Kobayashi Saturo, sein Vater ist Ko Reibun, Hauptorganisator der WM, selbst Pro-7-Dan und Sohn von Pro-8-Dan Kong Xiangming sowie der Go-Legende schlechthin: Nie Weiping. Da können Ferdinands Eltern nicht mithalten.

Noch ein Wort zum bulgarischen Vertreter. Sinan Dzhepov bzw. Djepov ist 15 Jahre alt, lebt in Bulgarien auf dem Land und spielt seit vier Jahren als Internet-Autodidakt Go. Mit seiner WM-Teilnahme erlebt er seine erste Flugreise, sein immerhin siebtes Turnier auf echten Brettern und ist ansonsten völlig Go-infiiziert. Als einziger von uns brachte er es fertig, bereits vor dem Frühstück den besagten 24-Stunden-Go-Salon aufzusuchen und sich dort seine Partien kommentieren zu lassen. Merkt euch diesen Namen, von dem wird noch zu lesen sein!

Da die WM von der Ing-Stiftung veranstaltet und bezahlt wurde, wurde nach Ing-Regeln gespielt, und zwar in der verschärften Variante mit Ing-Byoyomi. Hierbei kann man nach Aufbrauchen der Grundbedenkzeit von 60 Minuten bis zu dreimal für je zwei Punkte Strafkomi 10 Minuten Byoyomi zukaufen.

Mindestens zwei Spielern wurde dies zum Verhängnis, unter anderem dem stärkeren U12-Japaner, der im Halbfinale gegen den späteren Weltmeister aus Korea auf dem Brett zwar mit einem Punkt führte, aber für diese Führung 60 Minuten und 10 Sekunden benötigte.

Nach vier Tagen konnten sich schließlich der chinesische Profi Jiang Qirun in der Klasse U16 und der Koreaner Yeom Jiwoong in der Klasse U12 durchsetzen und von der japanischen Go-Legende Rin Kaiho ihre Preise und Urkunden in Empfang nehmen.

Insgesamt war es eine rundum gelungene Veranstaltung, wenn auch ohne die Perfektion, die ich sonst von japanischen Turnieren kenne. Was nicht verwundert, da dies eine chinesische Veranstaltung in Japan war. Sehr bewährt haben sich unsere knallroten National-T-Shirts, die nicht nur einfach gut aussahen, sondern auch halfen, die jugendlichen Deutschen beim zweimal täglichen Navigieren durch den vielleicht passagierreichsten Bahnhof der Welt Shinjuku nicht aus den Augen zu verlieren.

Die nächste Jugend-Weltmeisterschaft findet im Juli 2017 in Thailand statt.

Michael Marz

DGoB-Profipartie des Monats

Nach dem Rückzug des langjährigen Sponsors Omikron stand die seit Jahren beliebte Veranstaltung „Profipartie des Monats“, bei der Yoon Young Sun 8p einmal im Monat eine Profipartie live auf dem KGS Go-Server kommentiert, zunächst vor dem Aus. Nun übernimmt der Deutsche Go-Bund e.V. die Finanzierung der Veranstaltung und sichert damit ihren Fortbestand dauerhaft. Organisiert wird die Veranstaltung wie in den Vorjahren weiterhin durch den Hebsacker Verlag.

Die restlichen Termine 2016 sind der 11.09., 13.11. und 10.12. Im Oktober muss die Veranstaltung leider entfallen. Man findet die Veranstaltung jeweils auf dem KGS Go-Server im Raum „Profipartie des Monats“ (Räume -> Raumliste -> Lektionen -> Profipartie des Monats).

Tobias Berben

Go auf der KiAICon

von Christina Schramm, Fenja Severing & Jenny Dittman

Ein aufregendes Wochenende auf der Kieler Anime Convention am 9. und 10. Juli liegt hinter uns. Wir hatten die Möglichkeit, verschiedenen Anime-Charakteren wie zum Beispiel Pikachu Go beizubringen. Aber was ist eigentlich die KiAICon?

Ausgeschrieben bedeutet KiAI: „Ki(el) A(nime) I(ntensiv)“ und ist ein Fantreffen von Kieler Animefans für Kieler Animefans. Die KiAICon ist in etwa wie das KiAI-Fantreffen, nur größer. Über 1.000 Besucher waren dieses Jahr dort und zum ersten Mal gab es für die Besucher neben Trading Card Games, einem League-of-Legends-Turnier, vielem Anime-Merchandise auch einen Go-Stand zu erkunden.

Bereits am Freitag, den 08.07.16, war viel für uns zu tun. Voll bepackt wurden wir zunächst von einem Helfer zum nächsten geschickt, bis wir endlich aufbauen konnten.

Samstag früh ging es dann richtig los, denn es kamen überraschend viele Japan-Begeisterte, die auch an Go interessiert waren. Zum Glück betreuten wir nicht lange nur zu zweit den Go-Stand. Um 13 Uhr kam Dan-starke Unterstützung und eine Mittagspause. Nach dem Mittagstief kamen immer mehr Interessierte zu uns. Zudem

stieg die Stimmung zusätzlich durch ausgelassene Musikeinlagen aus dem Karaoke- und Dance-Room. Neben vielen Neulingen kamen aber auch nicht-Kieler Go-Spieler für ein, zwei Partien vorbei. Bis 19 Uhr wurden Interessierte durch „Hikaru no Go“ und „Alpha Go“ angelockt (so viel zu: „Wir machen Samstag nur bis 18 Uhr ...“). Sonntagmorgen konnten wir glücklicherweise noch einen Kaffee trinken, bevor der große Ansturm los ging. Einige Neulinge vom Samstag waren zudem so Go-begeistert, dass sie direkt eine Revanche wollten. Und auch der rollenspielbetreuende Helfer hat sich in einer freien Minute das Spiel erklären lassen. Der Tag wurde durch eine lustige Polonaise sowie Pizza und Muffins aus dem Maid-Café abgerundet.

Alles in allem war es ein super Wochenende, das uns sehr gefallen hat. Wir durften in eine bunte und kreative Welt eintauchen, in der wir schnell Anschluss gefunden haben. Unser Go-Stand wurde sogar kurz in der lokalen Presse erwähnt. Es war eine wundervolle Erfahrung, auch wenn wir für das nächste Mal kleine Verbesserungs-ideen haben. Wir freuen uns jetzt schon aufs nächste Jahr und hoffen, wieder dabei sein zu können!



Unser Team (v.l.n.r., Torsten fehlt): Jenny, Martin, Christina, Martin, Fenja, Bertram

Turniernotizen

37. Kieler Go-Turnier

Wu Zhihong (3d/Kiel) hat am 18. und 19. Juni unter 26 Teilnehmerinnen und Teilnehmern das Kieler Turnier gewonnen. Zweiter wurde Torsten Knauf (3d/Kiel). Sören Ohlenbusch (3d/Odense) konnte den dritten Platz erreichen und ist damit Schleswig-Holsteinischer Landesmeister, da die beiden Kieler im Gegensatz zu ihm nicht Mitglied im Landesverband Schleswig-Holstein sind.

11. Ratinger Tengen

Ratinger Schulmeister wurde Jens Weber (13k/Carl-Friedrich-von-Weizsäcker Gymnasium). Sieger der Meistergruppe wurde Shizhao Li (15k/Wuppertal). Auf den Plätzen folgten Jens Weber und Jan Schomberg. Weitere Gruppen waren Meisteranwärter, Fortgeschrittene und Anfänger. Insgesamt nahmen 50 Kinder und Jugendliche teil.

Im Begleitturnier für Mannschaften siegte die „Go-Familie“, bestes Einzelergebnis erreichte Ying Cheng 3d, Düsseldorf.

Berliner Sommerturnier

Am 25. Juni 2016 trafen sich 35 Go-Spieler vom 6d bis 30k im Jugendclub E-Lok bei sommerlicher Hitze zum Berliner Sommerturnier. Viele kamen auch einfach vorbei, um neben dem Turnier die Regeln des Spiels zu erlernen, ein wenig zu spielen oder mit Freunden zu plaudern. Sogar Gäste aus Polen und Tschechien waren diesmal dabei!

Den ersten Platz belegte ungeschlagen Tomas Sturm 4k. Ebenfalls ohne Niederlage spielte Anton Helwig 18k und belegte damit den zweiten Platz. Den dritten Platz errang Atsushi Kawaguchi 6d, der sich gegen Tomas Sturm und acht Vorgaben nicht durchsetzen konnte. Stephan Nico 1d folgte auf Platz 4 und den 5. Platz teilten sich Markus Penner und Arved Weigmann (beide 4k). Die ersten 3 Plätze erhielten das Preisgeld von insgesamt 75 Euro. Alle Teilnehmer erhielten Urkunden und kleine Sachpreise.

Freiburger Turnier

Am 25.6. trafen sich 33 Spieler aus der Schweiz, Frankreich und Deutschland, von 5d bis 20k, im Matheinstitut in Freiburg. Gewonnen hat nach vier

Runden ungeschlagen Liang Tian, 3d aus Karlsruhe, vor Martin Ruzicka, 4d aus Freiburg, und Malte Kracht, 2d aus Freiburg. Zwei weitere Karlsruher konnten ebenfalls alle Spiele gewinnen und durften sich gemeinsam mit den (erstaunlich vielen) acht Spielern mit drei Siegen jeweils ein Buch- oder Sachpreis aussuchen. Auch wenn das Eintagesturnier gut angekommen ist, freuen wir uns auch auf noch ein paar mehr Teilnehmer 2017, dann vermutlich wieder zwei Tage lang.

Landesverbandsmeisterschaft BST

Im familiären Umfeld wurden am 25. und 26. Juni die LV-BST-Meisterschaften in drei Gruppen ausgetragen. Michael Palant (B) gewann vor Wiedereinsteiger Stephan Schiller (L) und Manja Marz (J). In Gruppe B gewann der erfahrene Andreas Ebert (L) vor Nachwuchsspieler Gregor Semmler (J) und in Gruppe C gewann Ferdinand Marz (J) vor dem 32 Jahre nach dem idealen Zug gesucht habenden Jörg Lindhorst (Saalfeld) und Roman Semmler.

3. Harburger Schnell-Go-Turnier

Am Sonntag, den 26. Juni, fand das 3. Harburger Schnell-Go-Turnier mit 14 Teilnehmern in Hamburg statt. Erster wurde Victor Kuo 4k, Hildesheim, vor Dennis Frieberg 10k, Hamburg, und Franziska Seifert 16k, Hamburg. Es wurden sechs Runden gespielt.

42. Leipziger Bergmannsturnier

Arved Pittner (2d/Berlin) hat ungeschlagen das Bergmannsturnier am 2. und 3. Juli gewonnen. Auf den Plätzen folgen Christopher Lieberum (4d/Göttingen), Bernd Sambale (2d/Leipzig) und Jan Reichelt (1d/Halle). In der zweiten Gruppe wurden 7 Runden gespielt. Hier siegte Daniel Müller (4k/Leipzig) ungeschlagen vor Andreas Pflug (5k/Braunschweig).

Kölner Turnier

Jonas Welticke (6d/Bonn) hat am 9. und 10. Juli unter 79 Teilnehmern ungeschlagen das Kölner Turnier gewonnen. Auf den Plätzen folgten Li Yue (5d/Zürich), Barbara Knauf (3d/Köln) und Bernd Radmacher (4d/Meerbusch).

65. Europäischer Go-Kongress

von Fabian Bambusch

Die europäischen Profis spielen auf

Das „Venedig des Nordens“ wird es genannt – St. Petersburg, im Newa-Delta angelegt und mit unzähligen Flüssen und Kanälen durchzogen, war in diesem Jahr vom 22. Juli bis 7. August der Schauplatz des Europäischen Go-Kongresses, genauer gesagt das am Fontanka-Fluss gelegene Azimut Hotel.

485 Spieler wetteiferten im Hauptturnier miteinander, darunter knapp 50 Spieler in der Top-Gruppe von 5d und stärker, die um einen Platz in der Top 10 spielen, die mit Geldpreisen dotiert wurden. Am ersten Mittwoch des Kongresses standen fünf Spieler noch ungeschlagen in der Top-Gruppe: Ali Jabarin 1p aus Israel, Mateusz Surma 1p aus Polen, Chan Yitien 7d aus Taiwan, Lee Kibong 7d aus Korea und Cristian Pop 7d aus Rumänien.

Einige Worte zum Regelwerk der Europameisterschaft, das für den einen oder anderen undurchsichtig und kompliziert erschien: Die European Go Championship bestand aus vier Vorrunden

mit Doppel-K.O. und Play-Offs mit 8 Spielern im einfachen K.O.-Modus. 24 qualifizierte Top-Spieler traten zunächst neben dem Hauptturnier gegeneinander an und schieden nach je zwei Niederlagen automatisch aus und konnten mit ihren Ergebnissen ins Hauptturnier wechseln. Spieler mit drei aufeinander folgenden Siegen bekamen dann ein Freilos und konnten die Zeit nutzen, um zwischendurch eine Partie im Hauptturnier zu spielen. Das gleiche galt für einen der Spieler mit zwei Siegen innerhalb der ersten zwei Runden. Nach der vierten Vorrunde waren dann acht Spieler für die Play-Offs qualifiziert, die im Single-K.O. um den Titel spielten.

Das Merkwürdige an diesem System war jedoch die Umsetzung; die Vorrunden wurden nicht parallel zum Hauptturnier gespielt, sondern innerhalb des Hauptturniers gewertet. In der Praxis wurden also die Championship-Teilnehmer forciert innerhalb des Hauptturniers gegeneinander gelost und die Ergebnisse flossen sodann in die Vorrunden ein bzw. stellten diese dar.





Alexandr Dinerchtein 3p und Chan Yitien 7d am 13×13-Brett

Verwirrend, aber effektiv – Teilnehmer an früheren Meisterschaften waren zurecht damit unzufrieden, dass der Europameister innerhalb des Hauptturniers ausgespielt worden war und einfach der Höchstplatzierte Europäer den Titel gewann. Die Partien gegen starke Asiaten innerhalb des Hauptturniers fügten dem Paarungssystem dabei ein starkes Zufallselement hinzu. Das neue System, das schon seit dem EGC 2015 in Sibiu Anwendung findet, löst dieses Problem.

Ein „Nebenturnier“ wurden schon vor dem eigentlichen Kongress ausgespielt. Die Teams aus Frankreich, Rumänien, Russland und der Ukraine kämpften als Abschluss der Online-Saison im Finale des *Pandanet European Go Team Tournaments* gegeneinander. Sieger wurde das Team Ukraine, das sich gegen Russland auf Platz 2 und Frankreich auf Platz 3 durchsetzen konnte. Rumänien blieb nur der vierte Rang vergönnt. Die Siegerehrung wurde direkt während der Eröffnungszeremonie des Kongresses begangen.

In der ersten Kongresswoche gab es dann noch einige andere Nebenturniere. So siegte beim Damenturnier Liu Yuan 4d aus China vor Manja Marz 3d aus Deutschland (die im Vorfeld enorm bei der Organisation des Kongresses mitgewirkt hatte). Auf dem dritten Platz landete Kim Soondeuk 3d aus Korea. Und beim 13×13-Turnier belegte Ilya Shikshin 1p aus Russland den ersten Platz vor Pavel Makarov 3d, ebenfalls Russland, und Chan Yitien 7d aus Taiwan.



Turniere sind aber natürlich nicht alles! Fan Hui 2p, jüngst Mitarbeiter bei Googles KI-Schmiede Deepmind, hielt während des Kongresses einen Vortrag über AlphaGo, seine Bedeutung für die Go-Welt und unsere Gesellschaft (<https://youtu.be/V0-IWQ9TvLo>). Zudem reisten die Schachgroßmeister Alexander Morozevich (Russland) und Tiger Hillarp Persson (Schweden) für Schaupartien im Schach und im Go an; beide Schach-Großmeister sind ungefähr 1d im Go.

Wer neben all dem noch Zeit fand, konnte den vielen Profis bei ihren Go-Lektionen zuhören, das aber nur, wenn man sich von der prachtvollen Aussicht vom 18. Stock des Azimut Hotels losreißen konnte. Nachdem das Wetter am Montag aufgeklärt war, setzte man sich auch gerne in den Außenbereich des Hotels zu einem kühlen Bier, während nebenan auf einem überlebensgroßen 13×13-Brett gespielt und/oder herumgetollt wurde. Etwas aktiver ging es bei



den Stadtekursionen und Sportevents zu, die beinahe täglich stattfanden.

Insgesamt war es ein gut organisierter Kongress, bei dem alles wie am Schnürchen lief und der jede Erwartungen übertraf.

Ilya Shikshin ist neuer Go-Europameister

Während das Wochenendturnier am Sonntagmorgen noch in vollem Gang lief, wurde in einer außerordentlichen Partie parallel bereits am Ende der ersten Woche der Europameister entschieden: Ilya Shikshin 1p gewann im eigenen Land den Titel und verwies Ali Jabarin 1p aus Israel auf den zweiten Platz. Das ist nun schon der vierte Europameister-Titel für Shikshin!

Das kleine Finale um Platz drei wurde im Anschluss ausgetragen. Hier siegte der Tscheche Lukas Podpera 7d gegen Mateusz Surma 1p aus Polen. Die weiteren Plätze 5 bis 10, die mit Preisen dotiert sind, wurden nicht durch eigene Parteien sortiert, damit die Spieler die Chance hatten, am Hauptturnier teilzunehmen.



EGC-Blogger und DGoZ-Autor Fabian Bambusch

Videokommentare der Partien gibt es auf dem Youtube-Kanal des Russischen Go-Verbandes zu sehen.



Kim Youngsam 7d gewinnt das Wochenendturnier

Zur Halbzeit des Europäischen Go-Kongresses war schon sonnenklar: Die Go-Fans aus aller Herren Länder waren begeistert von St. Petersburg! Nach Auswertung der überall verfügbaren Feedback-Zettel erzielte das Orga-Team Topnoten beinahe auf ganzer Linie. Einzig einige Exkursionen schienen nicht ganz den Geschmack der Besucher getroffen zu haben.

Die zweite Hälfte der ersten Woche stand ganz im Zeichen des Koreaners Kim Youngsam 7d, der zunächst am Freitag zusammen mit Manja Marz 4d aus Deutschland das Pairgo-Turnier gewann. Die beiden gewannen nun zum zweiten Mal das EGC-Pairgo-Turnier. Im Finale bezwangen sie Yang Yi 2d und Zhang Qinqing 7d, beide aus China. Ein dritter Platz zwischen den unterlegenen Teams aus den Halbfinal-Partien, Daria Koshkina 2k und Alexandr Dinerchtein 3p, sowie Barbara Knauf 3d und Stefan Popov 5d, wurde nicht ausgespielt.



Manja Marz 4d (l.) und Kim Youngsam 7d gewannen beim Pair-Go

Doch damit nicht genug. Kim Youngsam legte eine bemerkenswerte Leistung auch im Wochenend-Turnier hin, das er ungeschlagen für sich entschied. Pavol Lisy 1p aus der Slowakei musste sich nur Kim





geschlagen geben und belegte den zweiten Platz. Andrij Kravets 6d aus der Ukraine ging es ähnlich; mit 4 Siegen bei einer Niederlage gegen Lisy schaffte er es auf Platz 3.

Bei der Siegerehrung am Sonntag konterte ein Regen von Konfetti das Hagelwetter von draußen. Neben den erwähnten Gewinnern wurden auch der Heimsieg des neuen Europameisters Ilya

Shikshin 1p sowie die weiteren neun Platzierungen im European Go Championship gebührend gefeiert.

Chan Yitien 7d in Führung

Wie so oft um diese Zeit, setzte auch in St. Petersburg im Verlauf der zweiten Woche langsam die Erkenntnis ein, dass der Kongress sich langsam aber viel zu schnell dem Ende zuneigt. Zum Trübsal blieben allerdings keine Zeit, denn das Hauptturnier ging in die heiße Phase. Chan Yitien 7d führte das Feld an und blieb bis zur siebten Runden einschließlich ungeschlagen. Der Taiwanese war in Europa zwar noch nicht sehr bekannt, aber internationaler Erfolg eilte ihm voraus – 2014 wurde er Go-Amateurweltmeister in Gyeongju, Südkorea. Auf dem diesjährigen Kongress sah man sein Gesicht allerdings selten, da er fast durchgehend eine Gesichtsmaske trägt. In osta-





Kim Youngsam 7d war der erfolgreichste Spieler des EGC 2016

siatischen Ländern ist dies gängige Praxis, wenn man Symptome einer Erkältung spürt, um die

Mitmenschen vor den eigenen Bazillen zu schützen.

Drei Runden waren noch auszuspielen und da konnte noch einiges passieren. Der neue Europameister Ilya Shikshin 1p hatte erst eine Niederlage und wurde noch nicht gegen Chan gelöst. Und Ali Jabarin 1p war der einzige weitere Spieler in der Top-Gruppe mit sechs Siegen, die eine Niederlage brachte ihm aber Chan bei. Weitere Spieler mit zwei Niederlagen, die dem Listenführer noch gefährlich werden könnten, waren Kim Dohyup 7d, Kim Youngsam 7d, Lee Kibong 7d (alle drei aus Korea) und Pavol Lisy 1p (Slowakei). Es konnte also noch spannend werden.

Einige Nebenturniere wurden in der zweiten Woche natürlich ebenfalls ausgespielt. Das allseits beliebte 9x9-Turnier lockte dieses Jahr sogar einige Profis an die Tische. Die Sieger aus 16 Gruppen à acht Setzplätzen spielten im Finale. Durchsetzen konnte sich der chinesische Profi Li Zhe 6p. Das sogenannte Bonusturnier fand spät abends außerhalb



des Turniergeländes statt. Hier war nicht nur der Sieg auf dem Go-Brett einen Punkt wert, sondern auch jedes einverleibte Glas Bier. Feuchtfrohlicher Bonusturniersieger wurde Fredrik Blomback 6d aus Schweden.

Ein besonderes Highlight überraschte die Besucher am Beginn der zweiten Woche: Eine Gruppe von Mönchen aus Hangzhou wurde von der chinesischen Regierung auf den Weg nach St. Petersburg geschickt. Die Ehrengäste in ihren ockerfarbenen Roben standen für Fotos zur Verfügung und spielten sogar eine Runde im Hauptturnier mit.

Kim Youngsam siegte im Hauptturnier

In einem packenden Kopf-an-Kopf-Rennen setzte sich nach zehn Runden im Hauptturnier Kim Youngsam 7d aus Korea durch. Er gewann unerwartet durch Tiebreaker, nachdem die vier Höchstplatzierten allesamt acht Siege und zwei Niederlagen einfuhren. Auf dem



zweiten Platz, mit nur einem SOS (Sum of Opponent Scores) weniger, landete Ilya Shikshin 1p aus Russland. Platz drei belegte Chan Yitien 7d aus Taiwan mit nur zwei SODOS (Sum of Defeated Opponent Scores) weniger als Shikshin.

Zustande kam dieses Zitterergebnis, nachdem Chan Yitien, bis dahin als Favorit gehandelt, in der achten Runde gegen Shikshin verlor. Alle Zeichen standen danach auf einen weiteren Sieg des frischge-



backenen Europameisters. Allerdings musste sich der Russe in Runde 10 Zhang QiuMeng 7d aus China geschlagen geben. Chan hingegen verlor gleichzeitig gegen Kim Youngsam, der damit ein sensationelles Comeback hinlegte. Kim selbst hatte sich nach seiner Niederlage gegen Shikshin in der siebten Runde gar keine Hoffnungen mehr gemacht. Tja, sag niemals nie! Herzlichen Glückwunsch an Kim Youngsam, der nach seinem Sieg im Wochenendturnier und im Pairgo-Turnier mit Manja Marz 3d der wohl erfolgreichste Spieler des gesamten Kongresses war.

Dasvidaniya!

Was für ein Erlebnis! Zum Abschluss des sechzigsten europäischen Go-Kongresses in St. Petersburg haben die Veranstalter noch einmal alle Register gezogen. Nach einer nervenaufreibenden letzten Runde des Hauptturniers erwarteten die Besucher eine spektakuläre Siegerehrung, die der Eröffnungszeremonie in nichts nachstand: Tänzer in traditionell russischer Tracht gaben den Kosakentanz zum Besten, gefolgt von einem Videobeitrag mit Kongressimpressionen und einer Ansprache des Präsidenten des Russischen Go-Verbandes. Dieser hatte allen Anlass, den Erfolg der Veranstaltung zu betonen. Mit über 1.200 Besuchern (inklusive nicht-spielender Gäste) konnte dieser Kongress einen neuen Teilnehmerrekord aufstellen.

Der Großteil des Rampenlichts gebührte allerdings den strahlenden Gewinnern der Turniere aus der zweiten Kongresswoche. Für die ersten

drei Plätze des Rapid-Turniers Chan Yitien 7d (Taiwan), Kim DoHyup 7d (Korea) und Pavol Lisy 1p (Slowakei) gab es Medaillen. Die Gewinner des Blitzturniers, Kim Youngsam 7d (Korea), Nikita Khabazov 1d (Russland) und Cristian Pop 7d (Rumänien), erhielten Plaketten als Andenken. Eben solche wurden auch an besonders erfolgreiche Spieler des Hauptturniers (8 Siege und mehr) verteilt. Ziemlich eng wurde es, als alle Teilnehmer der Kinder- (bis 12 Jahre) und Jugendlichenturniere (bis 16) auf der Bühne Platz finden sollten.

Den krönenden Abschluss stellten schließlich die zehn besten Spieler des Turniers dar, die sich unter tosendem Applaus in das Blitzlichtgewitter begaben. Allen voran natürlich Kim Youngsam, der neben seiner Trophäe aus dem Wochenendturnier nun einen zweiten, noch größeren und prunkvolleren Pokal mit nach Hause nehmen darf.

Mit geballter internationaler Kraft und einer nicht unwesentlichen Finanzspritze des Sponsors Polymetal wurde aus St. Petersburg 2016 ein Kongress, der seinesgleichen sucht. Da vergisst man gerne den letzten russischen Kongress im nahegelegenen Peterhof im Jahr 2003 mit seinen vielen organisatorischen Unzulänglichkeiten. Davon war dieses Jahr zum Glück überhaupt nichts mehr zu spüren. Auf den Feedback-Zetteln verteilten die Besucher ja fast ausschließlich Bestnoten an die Organisatoren. Bleibt nur zu hoffen, dass der nächste Kongress 2017 in der Türkei ähnliche Erfolge feiern kann.



1. Japanischer Go-Kongress

von Marc Oliver Rieger

Der EGC ist die vermutlich größte Erfolgsgeschichte des europäischen Go und inzwischen sogar ein Exportschlager: Nachdem es schon seit mehr als 30 Jahren eine Kopie in den USA gibt, den U.S. Go Congress mit mehr als 500 Teilnehmern, ist die Idee nun auch da angekommen, von wo das Go zu uns in den Westen kam: Japan!

Und so fand also im Juli zum ersten Mal der Japanische Go-Kongress statt, veranstaltet vom Kansai Ki-in. Austragungsort war das Städtchen Takarazuka, unweit von Osaka. Wir – der zehnjährige Immanuel Dottan aus Berlin, meine Frau Mei, unsere Tochter Angelika und ich – ließen uns das historische Ereignis nicht entgehen, zumal wir ohnehin zum LIFE Go Meeting (Bericht ebenfalls in dieser DGoZ) nach Japan reisten.

Für die erste Ausgabe des japanischen Go-Kongresses hatten die Organisatoren die Teilnehmerzahl übersichtlich gehalten: 200 Plätze waren für Japaner vorgesehen, für Ausländer gab es keine Begrenzung. Insgesamt nahmen 238 Spieler am Hauptturnier teil, davon 83 aus dem Ausland, wobei wohl alle Kontinente vertreten waren – und insgesamt sieben

Deutsche. Hinzu kamen viele japanische Besucher, die vor Ort Zuschauertickets lösten und teilweise am Rahmenprogramm teilnahmen.

Das Event war natürlich auch den japanischen Zeitungen und Fernsehsendern einen Bericht wert: Immanuel fand sein Foto in einer der großen Tageszeitungen wieder und Angelika wurde kurz von NHK interviewt.

Der Kongress dauerte lediglich vier volle Tage, was natürlich für einen Europäer sehr kurz anmutet. Auf anderen Kontinenten ist man aber nicht ganz so urlaubsfreudig wie auf unserem, weshalb selbst der U.S. Go Congress nur eine Woche dauert, und es in Japan eben mit vier Tagen (Wochenende, ein nationaler Feiertag und ein weiterer Tag) gut sein musste.

Vor dem Kongress fand das schon länger etablierte jährliche Osaka Go-Camp statt, das zusammen mit dem Kongress ein schönes – und dann auch nicht mehr zu kurzes – Gesamtpaket für ausländische Teilnehmer bietet.

Der Austragungsort war ungewöhnlich, stellte sich aber als sehr angenehm heraus: Die Veranstal-





tungsräume waren im obersten Stockwerk einer Shopping Mall. Und so fuhr man per Rolltreppe praktisch in den Turniersaal. Alle Räume waren dann auf demselben Stockwerk, die meisten sogar direkt benachbart. Für uns war das wie ein Paradies, denn wir waren von unserem letzten EGC im Labyrinth von Liberec noch fußlahm und völlig desorientiert. Auch die Mahlzeiten gestalteten sich denkbar unkompliziert: Rolltreppen runter und eines der etwa ein dutzend Restaurants aussuchen, von denen eines besser als das andere und alle preisgünstig waren. Oder, wenn es noch schneller gehen sollte, einfach ins Kaufhaus abbiegen und dort ein Bento kaufen. Das konnte dann aber auch wieder etwas dauern, denn die Entscheidung fiel schwer bei dem riesigen Angebot an leckeren Essensboxen ...

Als Unterkunft hatten wir das „Daikin Dormitory“ gewählt. Das war preiswert und hatte Vierbettzimmer und klang nach Jugendherberge oder Studentenwohnheim, womit unsere Erwartungen dann auch schon zusammengefasst waren. Aber wir waren ja in Japan, dem Land des Understatements:

Das „Dormitory“ stellte sich als Gästehaus eines japanischen Konzerns heraus, in dem Manager unterkommen. Entsprechend bot es recht luxuriös anmutende japanische Zimmer mit mehr als genug Platz, ein echtes japanisches Bad, einen japanischen Garten und einen Aufenthaltsraum mit Massage-Sesseln, Getränkeautomat und ... Go-Spielen im Schrank (gleich neben den Büchern zur Firmengeschichte des Konzerns). Die Spiele sahen nicht so aus, als wären sie extra für uns hingestellt worden, fanden aber natürlich sofort ihre Verwendung.

Im Daikin Dormitory waren fast nur ausländische Gäste untergebracht. So entfiel auch die Sprachbarriere (da alle entweder englisch oder chinesisch sprechen konnten) und man knüpfte schnell Kontakte – viel einfacher als beim letzten EGC in dem riesigen Hotelkomplex. Das war aber auch nötig, denn schließlich hatte man ja auch nur vier Tage Zeit dazu.

Nun aber zur Veranstaltung selbst: Geboten wurde ein reichhaltiges Programm, das uns viel Freude gemacht hat. Die Veranstalter schafften es,

eine ganze Menge in nur vier Tagen unterzubringen, ohne dass dabei Stress aufgekommen wäre. Sie übernahmen etliche Ideen vom EGC, aber blieben bei anderen Punkten japanischen Traditionen treu, was oft gut ankam – bei uns und bei anderen Teilnehmern, mit denen ich sprach.



Das Hauptturnier wurde beispielsweise nach einem gänzlich anderen Modus ausgetragen als beim EGC: Die Spieler wurden in Spielstärkegruppen aufgeteilt, die dann jeweils nach Schweizer System spielten. Insgesamt gab es sechs Runden. Da mit einer Bedenkzeit von 90 Minuten ohne Byoyomi gespielt wurde, war es aber kein Problem, zwei Runden an einem Tag zu absolvieren. Erstaunlicherweise führte das fehlende Byoyomi übrigens zu keinen Problemen: Selbst meine Frau, die oft mit Zeitproblemen im Byoyomi zu kämpfen hat, absolvierte entspannt Partie um Partie. Die Zeitaufteilung ist in der Tat weniger schwierig als man es erwarten würde und auch nicht mit 30 Minuten SD-Turnieren vergleichbar.

Die Einstufung ist bei einem internationalen Turnier ja immer ein gewisses Problem, da Spielstärken

über Länder oder gar Kontinente hinweg schlecht vergleichbar sind. So hatten wir uns auch brav mit zwei bis drei Spielstärken stärker angemeldet als in Deutschland. Leider hatten das die Veranstalter nicht mitbekommen und unsere Spielstärke nochmals um ein paar Stufen nach oben korrigiert. Und so war aus mir (7k) auf einmal ein 2k-Spieler geworden und meine Tochter mutierte von 13k zu 6k. Mit recht gemischten Gefühlen gingen wir an den Start. Aber dann stellten wir fest, dass bei den meisten mitspielenden Ausländern dasselbe passiert war und wir so dann doch wieder „auf Augenhöhe“ spielen konnten. Mit etwas Glück erkämpften wir dann auch noch Siege gegen den einen oder anderen japanischen Gegner – entweder, weil eine tote Gruppe dann doch noch versehentlich lebte, oder auch zweimal kampflos, weil der Gegner nicht erschien. Am Ende hatten jedenfalls Angelika (in der zweiten Kyu-Gruppe) und

Mei (in der dritten Kyu-Gruppe) nur jeweils ein Spiel verloren. Immanuel hatte vor der letzten Runde ebenfalls nur eine Niederlage und ich war sogar ganz ungeschlagen. So trafen wir, Immanuel und ich, uns dann also im „Finale“ der ersten Kyu-Gruppe. Nach hartem Kampf war Immanuels Zentrumsdrachen dann endlich tot, aber der Drachentöter spielte prompt einen Endspielmurks, den der zehnjährige mit eisalter Rechengenauigkeit in eine Endspielkatastrophe epischen Ausmaßes verwandelte, die ihm den Sieg brachte. So hatten auch wir beide am Ende ein 5-1 erreicht und der SOS entschied für Immanuel, der damit bester Kyu-Spieler im Turnier wurde. Angelika erreichte Platz 2 in ihrer Gruppe und Mei sogar noch den ersten Platz. Großzügige Preise warteten bei der Siegerehrung auf uns: Einkaufsgutscheine im Wert von 10.000 Yen für den 1. Platz und 5.000 Yen für den 2. Platz.

In der „offenen Gruppe“, d.h. bei Spielern 6d und stärker, siegte am Ende Li Zhangyuan 2p (China) vor Bao Yun 7d (China) und Hidetoshi Sekiyama 6d (Japan).

Bao Yun 7d sorgte aber auch für eines der Highlights des Rahmenprogramms: eine Blind-Go-Demonstration mit Vorgabe gegen Lucas Baker (5d, USA), einen der Entwickler von AlphaGo. Vom japanischen Go Kongress flog Bao Yun übrigens gleich zum U.S. Go Congress weiter – den er dann auch noch prompt gewann!

Lucas Baker hielt beim Go-Symposium des Kongresses auch einen Vortrag über AlphaGo. Viel Neues durfte er nicht verraten, aber immerhin so viel, dass er selbst mit AlphaGo trainiert habe und die Entwicklung von AlphaGo durchaus nicht eingestellt worden ist.

wäre ich natürlich in meinen Slides etwas weniger fachspezifisch gewesen, aber Japaner lassen sich anscheinend von so etwas weniger leicht abschrecken – zumindest blieben alle höflich sitzen, während ich über Regressionsanalysen sprach.

Das Rahmenprogramm beinhaltete außerdem noch Lehrpartien von Profis (die einfacher zu ergattern waren als beim EGC, da mehr Profis pro Spieler anwesend waren), Partiebepreschungen von Profis (auch hier kam man eigentlich immer zum Zug und durfte den eigenen Murks am Demobrett vorführen), ein abendliches Paar-Go-Turnier (Vierer-Gruppen mit zwei Runden KO-System, wobei Angelika und ich unsere Gruppe mit etwas Glück und Kampfgeist gewinnen konnten), japanische Spiele für Kinder (Origami etc.) und vieles mehr. Leider fiel das angekündigte Kinderturnier einfach aus – selbst zur Überraschung einiger Organisatoren. Ich weiß nicht, was da schiefgelaufen ist.

Am Ende stand eine feierliche Siegerehrung, bei der wir alle vier auf die Bühne durften und die Urkunden und Preise verlesen und überreicht wurden. Auch Lucas Baker hatte nochmals seinen Auftritt: Er war zweiter in der 5d-Gruppe geworden. Für das Training mit AlphaGo hat er also schon einmal bestens Werbung gemacht!

Insgesamt war der Go-Kongress eine sehr schöne Erfahrung und wenn es nicht so weit wäre, wären wir wohl nächstes Jahr auf jeden Fall wieder dabei! Gerade in Verbindung mit dem Osaka-Go-Camp oder/und einer Japanreise lohnt sich die Teilnahme definitiv!

Schade nur, dass die Organisatoren zu bescheiden sind, um den Erfolg des Kongresses auch im Internet kund zu tun. Go-Profis sind eben nicht unbedingt auch Marketing-Profis. Vielleicht werden aber doch noch Ergebnisse, Berichte und Fotos auf die Webseite gestellt. Und wenn nicht, gibt es ja wenigstens diesen Artikel hier ...



Beim Symposium hielt ich ebenfalls einen Vortrag (über „Cognitive Skills and Competence in Go“). Während solche Veranstaltungen normalerweise im stillen Kämmerchen vor kleinem Publikum stattfinden, fand ich mich dabei völlig überraschend auf der großen Bühne des Hauptsalles wieder. Und da keine Veranstaltung parallel stattfand, hatte ich fast 200 Zuhörer und mein Vortrag wurde ins Japanische übersetzt. Wenn ich das gewusst hätte,

32. US Go Congress

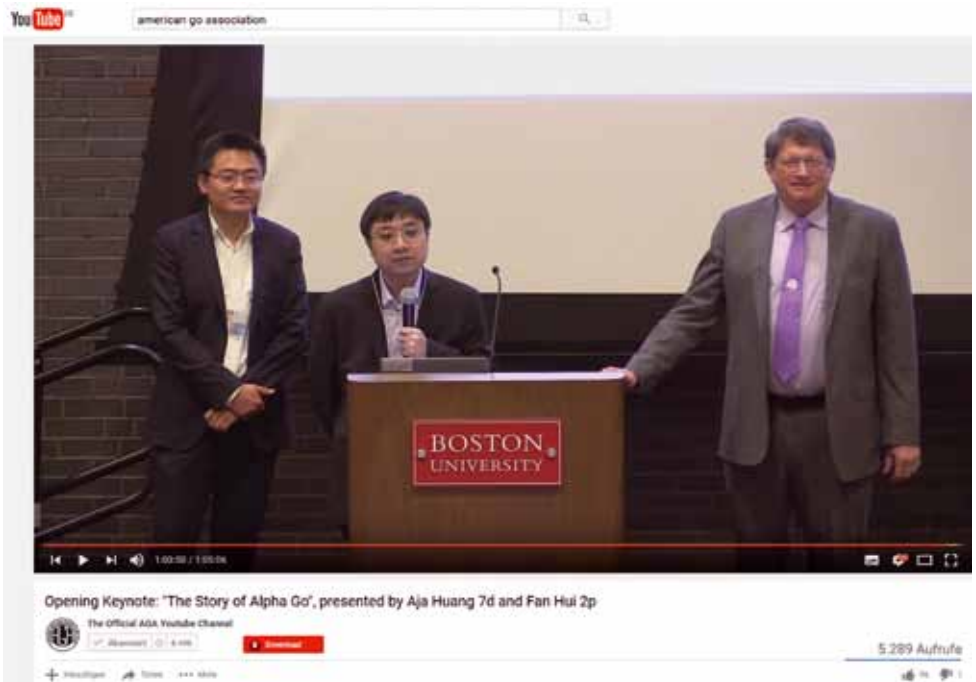
von Rainer Rosenthal

Wir waren vier Teilnehmer mit dem Länderkennzeichen „DE“ in der knapp 600 Teilnehmer umfassenden Teilnehmerliste beim Go Congress an der amerikanischen Ostküste in der sehr englisch anmutenden Stadt Boston: Bernd Wolter 5d, Daniela Trinks(4d), Jochen Tappe 1d und Rainer Rosenthal 7k. An sechs Tagen vom 31.7. bis 7.8. wurde im „Open Tournament“ gespielt, mit knapp 400 Teilnehmern. Pünktlich um 9 Uhr konnte begonnen werden, die Paarungen waren stets eine Viertelstunde vorher einsehbar und bei 90 Minuten Bedenkzeit waren fast alle Partien zum Mittag beendet. Die Organisation wurde von jungen engagierten Leuten des Bostoner Clubs gestemmt, denen ein großes Lob gebührt. Zum Beiprogramm gehörten diverse Turniere wie Master Open, Pair Go, Blitz, 9×9, Kinderturnier, jeden Tag das Abendturnier

mit 30 Minuten Bedenkzeit und um 2 verringerter Vorgabe, sowie Simultanspiele mit den in großer Zahl angereisten Profis.



Chart zum Spielstärke-Fortschritt von AlphaGo



Fan Hui (l) und Aja Huang bei ihrer Keynote zusammen mit Andrew Okun (r.) von der American Go Association



Beim Teachers Workshop gab es viel zu lernen, und der fleißige Besuch wurde mit einem Zertifikat

der American Go Association (AGA) belohnt, der Schirmherrin des Kongresses.

Mich hatte es ziemlich irrational nach Boston statt nach St. Petersburg gezogen, weil ich unbedingt dabei sein wollte, wenn Aja Huang und Fan Hui bei der Eröffnungszeremonie vor großem fachkundigen Publikum noch einmal über das fantastische AlphaGo-Ereignis sprechen wollten. Ich wurde nicht enttäuscht und erlebte durch den Vortrag nochmal die ganze Begeisterung vom Frühjahr mit. Ein zweites Highlight hätte die Vorstellung des Dokumentarfilms „The Surrounding Game“ werden sollen. Ich hatte mich darauf gefreut, aber außer einem Händedruck der Filmemacher und dem Hinweis auf die Premiere zwei Wochen später in New York gab es dazu nichts.

Fürs nächste Jahr ist San Diego als Turnierort geplant und wenn ich im Lotto gewinne, dann werde ich wieder hinfliegen, denn die allgemeine Atmosphäre war sehr herzlich und familiär.

Legale Stellungen auf dem Go-Brett

John Tromp hielt auf dem US Go Congress übrigens einen Vortrag darüber, mit welchen Methoden er die Anzahl aller legalen Go-Stellungen auf dem 19×19 Brett exakt ausgerechnet hat. Für „normale Leute“ ist die Bemühung um diese von ihm L19 getaufte Zahl so absurd wie das Erklettern eines noch nie bezwungenen Berges:

20816819938197998469947863334486277028652245388453054842563945682092741961
27380153785256484516985196439072599160156281285460898883144271297153193175
57736620397247064840935

Auf die Frage nach dem Warum habe er stets mit dem berühmt gewordenen Ausspruch des am Mt. Everest gescheiterten George Mallroy geantwortet: „Because it's there!“

Im Gegensatz zu Mallroy hat John Tromp aber den Gipfel bezwungen und die Freude darüber war ihm noch immer deutlich anzumerken. Seine Zahl L19 hat er dann aus Spaß im Ternärsystem codiert, so dass man sie als Stellung auf dem Go-Brett darstellen kann. Zu seinem Leidwesen ist diese Stellung aber nur beinahe (E18) legal. Angeregt durch seinen Vortrag habe ich mir über Nacht eine andere Codierung einfallen lassen und ihm mitgeteilt. Inzwischen hat er mich per Mail informiert, dass damit leider auch keine legale Stellung entsteht.

John Tromp tat sich übrigens beim Abschluss-Bankett des Kongresses dadurch hervor, dass er ein schönes Goban für 1.700 Dollar ersteigerte, das auf der Rückseite von allen anwesenden Profis unterzeichnet worden war.



LIFE International Children Go Meeting in Osaka

von Marc Oliver Rieger

Zum dritten Mal konnte der DGoB ein Team von drei Kindern zu dem Go-Meeting nach Japan entsenden. Die großzügige Unterstützung der Sponsoren umfasste dabei die kompletten Reisekosten für die drei Kinder und einen Betreuer, die Unterkunft in der sehr schönen Maishima Lodge und ein reichhaltiges Rahmenprogramm.

Kulturprogramm in diese Zeit: Japanischer Go-Kongress und Besuch des Osamu-Tezuka-Manga-Museums in Takarazuka, China-Town in Kobe, Kangen-Sai-Festival auf Miyajima, Übernachtung in einer Tempelherberge auf dem Koya-san, heilige Rehe in Nara, Go-Mannschaftsturnier in Osaka und zuletzt Rochen- und Haieier-Streicheln im



In diesem Jahr waren über ihr Abschneiden bei der letztjährigen Jugend-DM Immanuel Dottan (7k, Berlin), Angelika Rieger (13k, Trier) und Kevin Zhu (14k, Ratingen) qualifiziert. Ich reiste als Betreuer mit, meine Frau und Kevins Eltern privat. Wenn man eh schon bis nach Japan reist, kann man auch noch mehr vom Land sehen. Während die Familie Zhu das auf eigene Faust unternahm, reisten wir mit Immanuel schon zwei Wochen vor dem Go-Event an und packten ein dichtes Go- und

gigantischen Osaka-Aquarium. Dazwischen war angesichts des schwül-heißen Wetters auch Zeit für ausgiebige Getränkeautomaten-Tests und was das Essen betrifft, schafften wir es immer wieder, neue Überraschungen zu finden. Kurioses Highlight: Das bei unseren Kindern allseits beliebte japanische Curry stellte sich in einem Restaurant, dessen Bedienung es vermeintlich den Kindern empfohlen hatte, auf einmal als „curly“ fries heraus, also „lockenförmige“ Pommes. Ja, die Sache mit dem L und R ...

Ansonsten kamen wir aber mit wenigen Brocken japanisch und viel Improvisation gut zurecht.

Angelika und Immanuel zeigten für ihre jungen zehn Jahre ein erstaunliches Durchhaltevermögen bei dem ganzen Programm. Ja, es hat ihnen nach eigenem Bekunden sogar Spaß gemacht und wir erinnern uns an erfreulich wenige „Wie lange noch?“-Fragen. Go-spielende Kids sind eben toll!

gegen Betreuer und die anwesenden Profis spielten. Wieviele Partien man in den dafür vorgesehenen dreieinhalb Stunden spielen kann? Nun, Angelika schaffte 21. Neuer deutscher Rekord – zumindest beim LIFE Go Meeting.

Danach ging es dann zum „Beat the Grandpas“-Match. Dazu wurden die Kids jeweils gegen Erwachsene (Organisatoren, Sponsoren, Dolmetscher,



Wie kann man nach einem solchen Japan-Marathon aber dann noch ein Highlight setzen? Nun, die Organisatoren aus Osaka haben das geschafft und den Kindern drei wunderschöne Tage mit sehr viel Go und noch mehr Spaß beschert!

Es ging gleich morgens am ersten Tag los mit einer Eröffnungsveranstaltung und gemeinsamem Singen des Begrüßungslieds mit „Guten Tag“ und „Danke“ in den Sprachen aller teilnehmenden Länder. Da hatten wir vorher schon einiges zu lernen gehabt, aber so weiß ich jetzt auch, was „Danke“ z.B. auf Thailändisch heißt. Bei allen Kindern klappte das noch nicht so ganz, aber das Bemühen zählt!

Es schloss sich ein Marathonturnier auf 13×13 an, bei dem die Kinder gegeneinander, aber auch

Betreuer, Eltern) gepaart. Gespielt wurde nun auf 19×19. Die Grandpas gewannen am Ende mit so irgendwas wie 102 zu 100. Die genauen Zahlen habe ich vergessen, aber es war knapp.

Am Abend gab es dann ein Grillfest im Park. Die Sonne schien vom blauen Himmel, der Wind wehte frisch vom nahen Strand herüber und so war es wirklich angenehm. Die Kids spielten international bunt gemischt, während sich die Erwachsenen unterhielten. Auch hier kam man schnell mit Menschen aus anderen Ländern und den anwesenden Profis ins Gespräch.

Der zweite Tag begann dann mit dem Hauptturnier: Die Kinder waren nach Spielstärke in fünf Gruppen (A bis E) aufgeteilt worden. Unsere drei

landeten in Gruppe C bis E. Eingestuft hatten wir Kevin mit 10k, Angelika mit 8k und Immanuel mit 3k. Dass die Kinderratings international noch stärker variieren als die Erwachsenenratings, war uns klar gewesen und so besiegte z. B. Angelika (in Deutschland wie gesagt 13k) dann auch gleich ziemlich klar eine japanische 5k-Spielerin. Am Ende des Tages nach den vier Runden Schweizer System hatten Immanuel und Kevin die Gruppen C und E

Deutschland. Zusammen mit uns hatten sich noch das russische und das amerikanische Team für diese Exkursion entschieden. Mit den Amis klappte die Verständigung natürlich am besten: Die konnten alle fließend englisch und chinesisch. Nur Immanuel konnte da nicht mithalten!

Vor Ort wurden wir dann vom Museumsdirektor und von den Kindern des örtlichen Go-Clubs herzlich begrüßt. Diese spielen einmal die Woche



mit 4:0 gewonnen. Bei der abschließenden Siegerehrung gab es aber auch für Angelika einen Preis: für die meisten gewonnenen Partien im 13x13-Turnier (13 Siege). Kevin kam hier auf Platz zwei (10 Siege).

Damit endete das Go-Meeting aber noch nicht, denn am letzten Tag stand dann noch ein Ausflug an. Wir hatten uns für den Besuch des japanischen Bauernhausmuseums entschieden. Das ist ein Freiluftmuseum bei Osaka, in das alte Bauernhäuser aus ganz Japan gebracht und vor Ort wiederaufgebaut wurden. Ähnliche Museen gibt es ja auch in

in einem der historischen Bauernhöfe – stilecht auf Tatamimatten. Die Kinder waren sehr nett und lustig und man konnte spüren, dass sie wirklich viel Spaß in ihrer Go-Gruppe haben. Ein paar Fotos von dem Go-Club und seinen Kindern finden sich hier: www.lsf.or.jp/archives/product/minka. Ich hatte dort auch Gelegenheit, mich mit den Go-Lehrern auszutauschen. In dem Club sind etwa 30 Kinder. Anfänger werden – wie bei uns – als 50k eingestuft und spielen zuerst 6x6, dann 9x9, dann 13x13. Ab 30k spielen sie

dann 19×19. Nur ein Dutzend Spieler sind besser als 10k, neun sind Dan-Spieler. Im Gegensatz zu den Go-Gruppen, die wir aus China kennen, wird jedoch viel weniger zusammen gelernt, sondern mehr gespielt. Die Lehrer betonten, dass ihnen der Spaß am wichtigsten sei. Alles in allem klang das eher „deutsch“ als typisch „asiatisch“. Dass Kinder übrigens oft lieber Tsume-Go üben als gegeneinander zu spielen, wird dabei ja gerne übersehen.

Wir spielten dann mit den Kindern dort Rengo auf Dreier-Teams auf 13×13. Das war ein ziemlich

aber das wurde für uns ganz einfach aufgehoben. Danach gab es dann eine Besichtigungstour durch das Museum. Und trotz Mücken (jedes Team hatte von den fürsorglichen Organisatoren bereits vorab Mückenspray bekommen, denn Japaner denken wirklich an alles) und trotz der schrecklichen Hitze (denn japanische Bauernhäuser hatten natürlich keine Klimaanlage) war auch dieser Tag rundum gelungen.

Wir verabschiedeten uns von den Organisatoren und den neu gewonnenen Freunden aus aller Welt. Das Versprechen, dass nun die Sponsorsuche für



abwechslungsreiches Spielen, denn einige Teilnehmer waren gerade mal so 40k!

Am Ende gab es – nicht zum ersten Mal während des Go-Meetings – Preise für alle Teilnehmer (in diesem Fall sehr schönes Origami-Papier und -Figuren sowie eine prall gefüllte japanische Snacktüte). Gemeinsam aßen wir dann dort zu Mittag. Im Museum gilt eigentlich ein striktes Speiseverbot,

nächstes Jahr beginnt, stimmt uns optimistisch, dass wir auch 2017 wieder eine Kindermannschaft nach Osaka schicken dürfen.

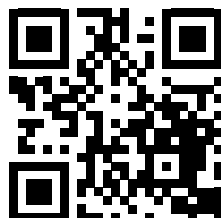
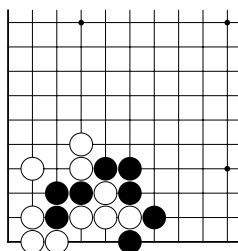
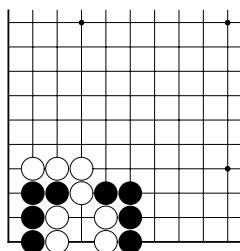
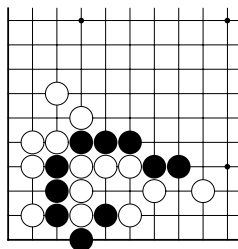
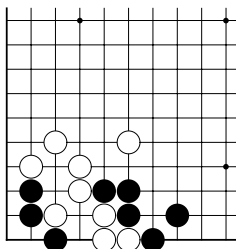
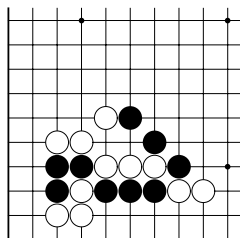
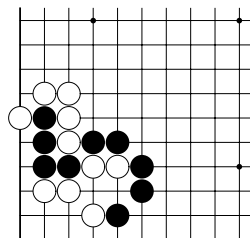
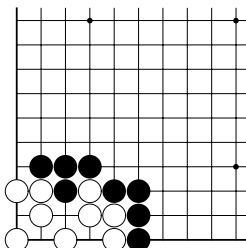
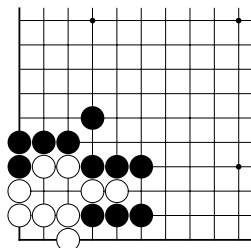
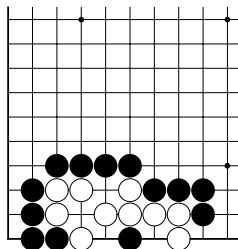
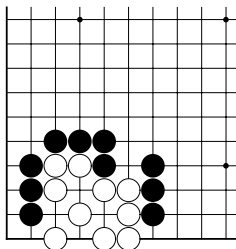
Über unsere Reise in diesem Jahr gibt es auch ein kurzes Youtube-Video von Angelika: [tinyurl.com/MitGoNachJapan](https://www.youtube.com/watch?v=tinyurl.com/MitGoNachJapan) oder den QR-Code nutzen.



Kopfnüsse für Neueinsteiger

Schwarz am Zug (ca. 30k)

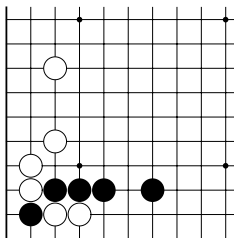
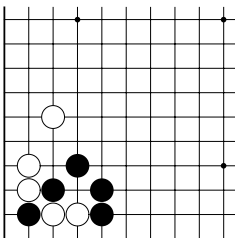
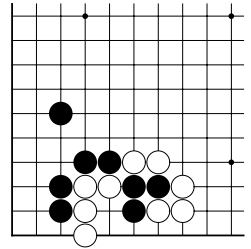
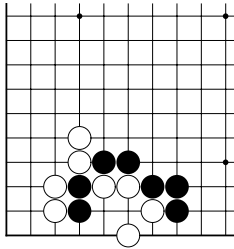
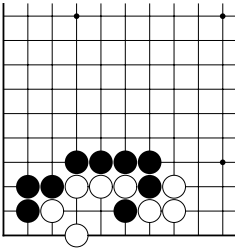
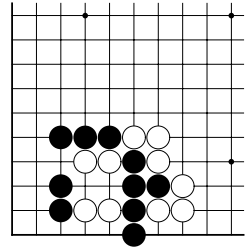
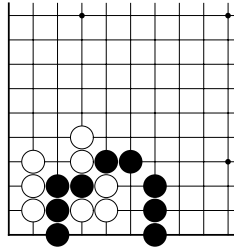
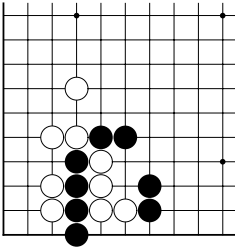
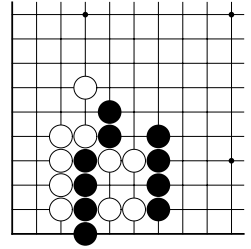
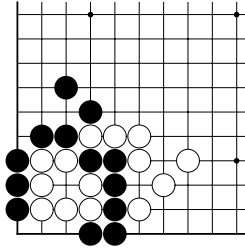
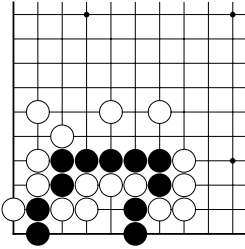
Heute geht es bei den Problemen um falsche Augen, die Mausefalle und um Freiheitenmangel. Viel Spaß!



Alle Lösungen auf
www.dgob.de/dgoz/sumego

Kopferbrechen für fortgeschrittene Anfänger

Schwarz am Zug (ca. 20k)



Alle Go-Probleme auf diesen beiden Seiten stammen aus der Buchserie „Level Up!“, erschienen im Verlag Baduktopia. Vielen Dank für die Genehmigung, diese hier verwenden zu dürfen!

Zu einfach? Dann sind die Probleme am Ende der DGoZ sicher schwer genug!

Kawabatas „Meijin“

Es folgt ein weiteres Kapitel (Kapitel 14, S. 56ff.) aus dem Roman „Meijin“ von Kawabata Yasunari, der im Verlag Brett und Stein erschienen ist und für 19,90 Euro direkt beim Verlag (www.brett-und-stein.de), im Onlineshop des Hebsacker Verlags (www.hebsacker-verlag.de), bei Amazon (www.amazon.de) oder auf Bestellung im lokalen Buchhandel erworben werden kann.

de), im Onlineshop des Hebsacker Verlags (www.hebsacker-verlag.de), bei Amazon (www.amazon.de) oder auf Bestellung im lokalen Buchhandel erworben werden kann.

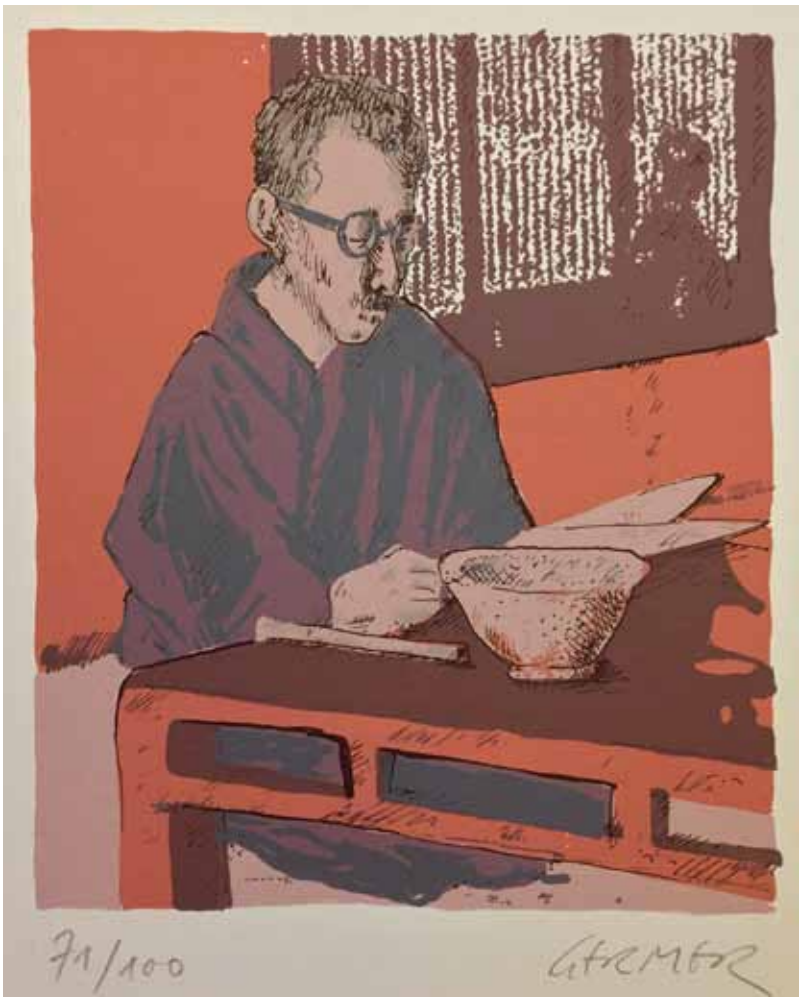
Kapitel 20

„Die ganze Mittagspause saß er da und starrte ins Leere“, sagte seine Frau. „Er muss an einem kritischen Punkt gewesen sein.“ Es war der 26. Juli, der vierte Spieltag in Hakone. „Ich sagte ihm, dass das so nicht geht. Wenn er weiter so aße, als wenn er nicht wüsste, dass er isst, würde sein Magen rebellieren. Ich sagte ihm, dass er seine Verdauung ruiniert, wenn er sich nicht aufs Essen einlässt. Er zog die Stirn in Falten und starrte weiter ins Leere.“

Offenbar hatte der Meijin den heftigen Angriff nicht erwartet, der mit Schwarz 69 aufs Brett kam. Er überdachte seine Antwort eine Stunde und sechsundvierzig Minuten lang.

Es war sein langsamster Zug seit Beginn der Partie.

Doch Otake hatte seinen Zug Schwarz 69 vermutlich die ganze Spielpause über geplant. Zu Beginn des Spieltags las er die Situation nochmals



Honinbo Shusai (von Harald Germer, haraldgermer.de)

zwanzig Minuten lang aus, als wollte er einen Drang zur Eile unter Kontrolle halten. Sein Körper wirkte kraftvoll, er wiegte sich heftig hin und her, er stieß ein Knie vor zum Goban. In flottem Tempo spielte er Schwarz 67 und Schwarz 69. Dann brach er in ein hohes Lachen aus. „Ein Unwetter? Ein Gewittersturm?“

Dunkle Wolken zogen auf. Es regnete auf den Rasen und dann auch gegen die Glastüren, die eilig zugezogen worden waren. Otake machte einen seiner üblichen Scherze, doch es war auch ein Anklang von Befriedigung zu hören.

Über das Gesicht des Meijin huschte ein Ausdruck des Erstaunens oder der Vorahnung und gleichzeitig von gespielter Verwirrung, die gefällig und erheiternd sein sollte. Selbst ein so zweideutiger Gesichtsausdruck war ungewöhnlich für den Meijin.

Schwarz machte später während eines Spieletags in Ito einen sehr merkwürdigen Zug, einen Abgabezug, der einen Vorteil daraus zu ziehen schien, dass er ein Abgabezug war. Der Meijin konnte kaum die Spielpause abwarten, um seinem Ärger Luft zu machen. Für ihn war die Partie nun besudelt und er stand kurz davor, sie aufzugeben. Doch während er vor dem Goban

saß, ließ er sich in seinem Gesicht keine Spur seiner Gefühle anmerken. Keiner der Zuschauer konnte ahnen, wie stark sie waren.

Schwarz 69 war wie das Aufblitzen eines Dolches. Der Meijin versank in stilles Nachdenken, und es wurde Zeit für die Mittagspause. Otake blieb neben dem Goban stehen, nachdem der Meijin schon gegangen war.

„Jetzt geht es los“, sagte er. „Dies ist der Wendepunkt.“ Er starrte weiter aufs Brett, als könne er sich nicht von ihm lösen.

„Eine kleine Gemeinheit von Ihnen?“, sagte ich.

„Sonst sorgt immer er dafür, dass ich die Denkarbeit machen muss.“ Otake lachte hell auf.

Doch der Meijin spielte Weiß 70, sobald er von der Mittagspause zurück war. Es war nur zu offensichtlich, dass er die Mittagspause genutzt hatte, die seiner Bedenkzeit nicht angerechnet wurde. Doch dem Meijin lagen solche Tricks fern wie etwa das Verbergen eines solchen Fehlverhaltens, indem er vorgäbe, den ersten Zug des Nachmittags noch am Brett zu überdenken. Die Strafe dafür war, dass er die Mittagspause damit zugebracht hatte, in die Luft zu starren.

Interview mit Bao Yun, dem Weltrekordhalter im Blind-Go

von Marc Oliver Rieger

Bao Yun lernte Go als Kind in einem Kinder- und Jugendzentrum in Beijing, wo Go-Kurse von der chinesischen Go-Vereinigung angeboten wurden. Er schlug keine Profi-Karriere ein, sondern entschied sich, stattdessen auf ein Studium hinzuwirken. Er konnte an der Tsinghua-Universität, der chinesischen Spitzenuniversität, Informatik studieren. Nebenbei wurde er ein starker Amateurspieler (7d). So stark, dass es ihm zum Beispiel in diesem Jahr gelang, die US Open zu gewinnen.

Seine erste Blindpartie spielte er als Student im Jahre 2001, drei Jahre später spielte er zum ersten Mal öffentlich blind. Im Jahr 2015 stellte er einen

Weltrekord auf, indem er fünf Blindpartien simultan spielte – unter anderem gegen den Deutschen Jonas Welticke (5d). Er gewann übrigens alle.

Im chinesischen Fernsehen trat er in der „Super Brain Show“ auf – allerdings mit einem auch für den Durchschnittszuschauer verständlichen Spiel.

Beim japanischen Go Kongress nahm er dieses Jahr nicht nur teil, sondern spielte auch eine öffentliche Blind-Partie gegen Lucas Baker (5d, USA), einen der Entwickler von AlphaGo – die er trotz zweier Vorgabesteine gewann (Foto nächste Seite).

Wir haben ihn beim japanischen Go-Kongress getroffen und für die DGoZ interviewt.

Bao Yun, wie und wann merktest Du, dass Du Blind-Go spielen kannst?

Das war 2001 auf einer Party der Tsinghua-Uni-Go-Gruppe. Einer von uns hatte in Korea einen Profi gesehen, der 121 Züge in einer Partie blind spielen konnte. Das war Weltrekord. Während die anderen darüber diskutierten, ob das das Limit sei, schloss ich meine Augen und versuchte mir das selbst vorzustellen. Es schien mir möglich, und – vielleicht weil ich zu viel getrunken hatte – sagte ich das auch gleich den anderen. Natürlich wurde ich sofort herausgefordert. Und spielte die Partie komplett durch und gewann sogar.

Du konntest das also auf Anhieb? Auch schon so gut wie jetzt?

Im Prinzip konnte ich es gleich beim ersten Versuch. Inzwischen geht es aber besser als vor fünfzehn Jahren.

Wie oft passiert es Dir, dass Du etwas falsch erinnerst?

Ja, das kommt schon vor. Vielleicht so 1-2 Mal in hundert Partien? Sicher weniger als fünf Mal.

Ist es für Dich schwieriger, wenn jemand ein exotisches Fuseki spielt oder sehr schlechte, unlogische Züge macht?

Ich habe am Computer Zufallszüge erzeugt und versucht, die zu memorieren, aber das war dann wirklich sehr schwierig. Wenn es nur ein solches Spiel ist, kann ich es noch fertig spielen, aber nicht mehrere simultan.

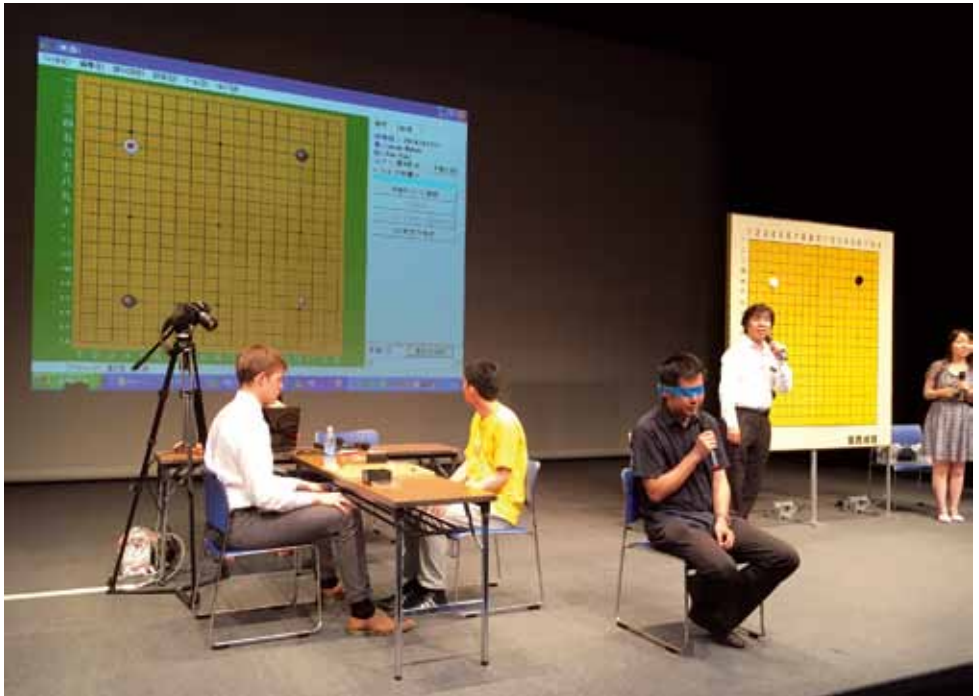
Kannst Du Dir auch andere Dinge besonders gut merken?

Das Gehirn ist wie ein Computer. Wenn ich es einschalte, kann ich mir Sachen sehr gut merken. Wenn ich es ausschalte, nicht besonders gut.

Früher habe ich mir zum Beispiel alle Telefonnummern gemerkt, aber jetzt hat man ja Smartphones, da mache ich das nicht mehr.

Du hast ja gerade den zweiten Platz im Japanese Open gemacht. Hättest Du es gewonnen, wenn Du blind gespielt hättest?

(Bao Yun lacht) Eher nicht. Ganz so stark wie mein normales Go ist mein Blind-Go dann doch noch nicht.



Bao Yun 7d spielt blind gegen Lucas Baker 5d

Sonntagsturnier auf Japanisch

von Oliver Rieger

Wie es der Zufall so wollte, waren wir gerade in Osaka, als dort das jährliche Kansai-Mannschaftsturnier stattfand. So hatten wir Gelegenheit auszuprobieren, wie so ein ganz normales Sonntagsturnier in Japan aussieht. Als besonderen Bonus konnten wir dabei das Gefühl genießen, die einzigen Langnasen im ganzen Turnier zu sein!

Das Abenteuer begann bei der Anmeldung: Die Ausschreibung war selbstverständlich nur auf japanisch, aber in Zeiten von Google Translate umschifften wir diese Klippe souverän und meisterten auch die rechtzeitige Anmeldung per Email auf japanisch (oder zumindest so etwas ähnlichem).

Das Turnier fand im Hochhaus eines Hightech-Konzerns in Osaka statt. Für 22 Euro Teilnahmegebühr pro Person wurde schönes Ambiente und Organisation durch Profis des Kansai Ki-in geboten. Mittags konnte man für umgerechnet 7,50 Euro eine (wie immer in Japan) sehr gute Bento-Box vorbestellen.



Der Turniermodus hatte einige für Europäer ungewöhnliche Besonderheiten: Gespielt wurden vier Runden Schweizer System in fünf verschiedenen Spielstärkegruppen. Dabei gab es in unserer Gruppe (Kyu-Spieler) volle Vorgabe, bis zu jeweils fünf Steinen. Wenn ein Team zweimal verloren hatte, schied es aus und die Spieler durften dafür Lehrpartien gegen die anwesenden Profis spielen. Diese Idee fand ich sehr charmant!

Überraschend die Bedenkzeit: Es gab 80 Minuten pro Partie, aber es wurde ohne Uhr gespielt! Wenn die 80 Minuten um waren, entschied ein Schiedsrichter (natürlich ein Profi), wer die Partie gewonnen hat. In Deutschland undenkbar: Da hätte doch bei uns jeder Angst, sein Gegner würde, sobald er in Führung läge, einfach die Zeit ablaufen lassen! Und EGF-Rating-

Punkte gäbe es ja auch keine! In Japan funktioniert das aber anscheinend. – Vielleicht können wir da etwas lernen?

Worauf Japaner bei einem Amateur-Turnier ebenfalls weniger Wert legen: das Spielmaterial. Grüne Plastikplanen mit mehr oder minder gleich großen Glassteinen. Das würde bei einem Turnier in Deutschland wohl mit dem Verweis auf fehlende Spielkultur quittiert werden. Fehlt die in Japan, im Mutterland des modernen Go?

Die Einstufung ist in Japan ja immer so eine Sache: Unsere deutschen Kyu-Ränge hatten wir in japanische umgerechnet (minus 2 oder 3 kyu), die die Organisatoren dann nochmals in japanische umrechneten (minus 2 oder 3 kyu), so dass ich am Ende mit rekordverdächtigen 2k

antreten durfte. In Deutschland bin ich 7k.

Trotzdem schlug sich unser "German Children"-Team mit mir als (doch schon eher erwachsenem) Mannschaftsführer, Immanuel Dotta (in Ja-

pan zum 3k befördert, 10 Jahre) und Angelika Rieger (in Japan 8k, 10 Jahre) ganz gut und wenn ich am Ende nicht ein paar richtig blöde Patzer gemacht hätte (die ich noch nicht mal auf Zeitnot schieben konnte, weil – siehe oben), wären wir sogar dritter geworden. So reichte es nach 3-0, 0-3, 3-0 und 1-2 nur für Platz sechs. Angelika war unsere beste: Sie gewann drei der vier Runden.

Das Turnier hat allen sehr viel Spaß gemacht. Die Partien waren spannend und der Turniersaal war mit über 200 Teilnehmern prall gefüllt. Wer also im Juli in Japan ist und drei Spieler zusammenbekommt (oder zwei für das parallel stattfindende Paar-Go-Turnier), sollte sich auf der Webseite der Kansai Ki-in nach dem Turnier umschauen. Ein schöner Go-Sonntag in Osaka wartet!

Der Durchbruch zum 18. Kyu (4)

von Klaus Petri

Nun aber, nachdem ihr zwei Folgen warten musset, kommen wirklich praktische Tipps.¹ Wie alle Regeln über Go, werden diese regelartigen Hilfen natürlich nur in höchstens 93,5% der Fälle zutreffen.² Trotzdem kommen hier meine ultimativen Gebote für den Durchbruch zum 18. Kyu:

G1: Befolge immer alle Gebote, bis du sicher bist, mindestens 15 kyu zu sein.

G2: Wenn du denkst, es liegt eine Ausnahme vor, befolge das Gebot trotzdem und rede später mit einem möglichst starken Spieler über diese angebliche Ausnahme.³

G3: Lehne niemals ein Handicap ab, wenn dein stärkerer Gegner dies für richtig hält.

Ich halte mich hier an das klassische Konzept, einen Dekalog vorzustellen, bei dem die ersten drei Regeln sich noch nicht mit dem Kleinkram abgeben. Das hat sich bewährt. Weiterhin sind die ersten drei Regeln absolut, hier zu zweifeln oder über die Regeln diskutieren zu wollen wäre Blasphemie.

G4: Prüfe, ob der Gegner gerade ein Atari⁴ gespielt hat.

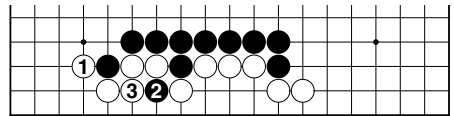
G5: Verbinde deine Steine.

G6: Lege Steingruppen mit vielen Freiheiten. Meide Steingruppen mit vier oder weniger Freiheiten. Zähle gelegentlich mal die Freiheiten der schon gelegten Steine.

G7: Suche kleine Kombinationen, insbesondere, wenn der Gegner Steingruppen mit wenigen Freiheiten hat.

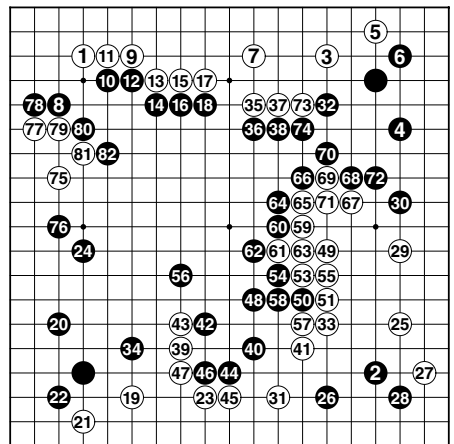
Bei den Regeln 4 bis 7 bin ich mir recht sicher. Für die Regeln 8, 9 und 10 mache ich mir nächste Folge

genauere Gedanken.⁵ Klar ist auf jeden Fall, dass alle diese Regeln ultimativ richtig sind, was man leider nur erkennt, wenn man auf dem Berg steht. Deshalb ist es auch nicht so hilfreich, hierzu lange Begründungen zu lesen. „Ja, aber bei mir ...“ mag der Leser einwenden. Nein, so geht das nicht, nimm trotzdem Handicap. Damit die Regeln praktisch nützlich werden, gebe ich anstelle der Begründungen lieber Anwendungsbeispiele.



Beispiel 1

Weiß hat gerade ein Atari gegeben. Aber er hat nicht auf seine Freiheiten geachtet. Also testet Schwarz mit 2. Den Rest findet ihr selbst, oder?

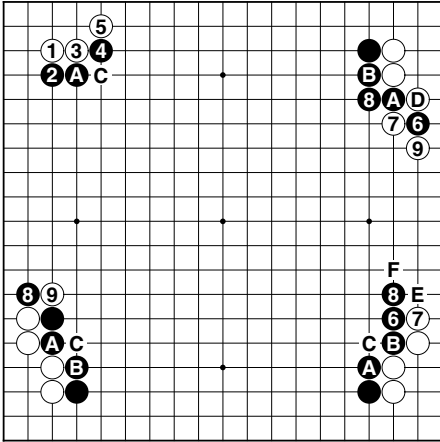


Beispiel 2

¹ Ich gestehe, dies schon in der ersten Folge versucht zu haben.
² Von Gottlob Frege haben wir gelernt, dass diese erste Regel gar keine Regel über Go ist, sondern genaugenommen eine Regel über Go-Regeln. Sie kann also durchaus immer richtig sein, ohne sich selbst zu widersprechen.
³ Eventuell auch per Mail an Petri_K@web.de, gerne auch mit einer sgf-Datei (z.B. KGS macht sowas aus deinen Partien).
⁴ „Atari“ bedeutet, dass der Zug droht, Steine zu schlagen. Das Gebot bedeutet übrigens nicht, dass man nach jeden Atari decken muss, aber man sollte jedes Atari erkennen lernen.

⁵ Für Neugierige gibt es schon einmal vorab meine bisherigen Kandidaten: Schau dir an, was dein Gegner will. / Ziehe nicht schneller als 5 Sekunden und denke nie mehr als 2 Minuten. / Zähle wirklich mal Freiheiten. / Schneide die gegnerischen Steine. / Das ist noch kein Gebiet, das sieht nur so aus. / Baue große Gruppen, nicht kleine. / Sei mutig; Probiere neue Dinge aus, die gelegentlich schiefehen. / Du sollst nicht töten. / Du sollst nicht stehlen. / Du sollst nicht begehren deines nächsten Ecke ...

Weiß ist gerade mit 75 bis 79 etwas frech in das schwarze Gebiet eingestiegen und sollte eigentlich sterben. Schwarz vergisst im Bluttausch, auf die Verbindung seiner eigenen Steine zu achten. Also geht auch hier eine kleine Kombination.



Altes Zeug aus Folge 3

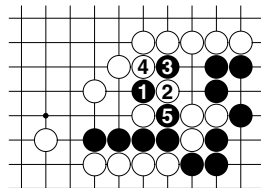
Betrachten wir zum Abschluss die Anwendung des fünften Gebots auf das alte Zeugs aus Folge 3, die Eckinvasion unter einem 4-4-Stein. Keine Sorge, niemand verlangt von den angehenden 18-Kyus, das alles in Erinnerung zu behalten. Mein Hoffnung ist, dass es schon etwas bringt, die Gedanken ein- oder zweimal gelesen zu haben. Wir beginnen links oben: Schwarz möchte den Stein A mit dem Stein 4 verbinden. Dies könnte er nun mit einem Zug auf C einfach und klar erreichen. Tatsächlich wäre das gar kein schlechter Zug und ein würdiger erster Schritt auf dem Weg zum 18. Kyu. Interessieren wir uns aber einmal dafür, wieso die beiden Varianten auf der rechten Seite auch Verbindungen der gewünschten Steine sind. Ja, das sind sie! Beginnen wir rechts oben. Der Zug 6 bietet ein Opfer an. Wenn Weiß das annimmt, verbindet Schwarz A und B harmonisch mit 8. Wenn wir mal Freiheiten zählen, erkennen wir, dass der Zug 6 zusätzlich noch die Funktion hat, den weißen Stein D auf zwei Freiheiten zu reduzieren. Dadurch geht nun eine kleine Kombination, oder?

Was ist rechts unten los? Durch die Züge 6 und 8 hat Schwarz die Steine A und B sicher verbunden. Wenn Weiß nun auf C schneiden würde, fängt Schwarz den Schnittstein in einer kleinen Kombination. Das geht aber nur, weil mit dem Zug 8 eine Steingruppe gelegt wurde, die fünf Freiheiten hat. Sollte Weiß nun auf E schieben, dann spielt Schwarz natürlich F und hat weiterhin genug Freiheiten.

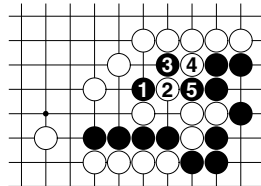
Was ist aber links unten los? Schwarz versucht mit seinem Zug 8 zu verhindern, dass Weiß am Rand weiter kriecht. Möglicherweise will er so Gebiet machen? Aber kein Gebot sagt, man solle den Gegner daran hindern, auf der zweiten Reihe rumzukriechen. Tatsächlich hat Schwarz nun drei nicht verbundene Steingruppen, die alle unter fünf Freiheiten haben. Nach dem weißen Schnitt auf 9 sind insbesondere A und B immer noch nicht verbunden. Alles geht schief für Schwarz!

Lösung zu Retten und Fangen 30

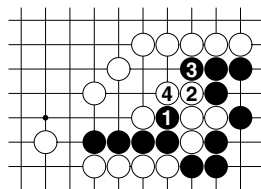
Der erste Zug im ersten Dia. ist das notwendige Tesuji in dieser Situation, um die drei Schnittsteine zu fangen, und 3 ist dann der intelligente Folgezug. 4 ist zwar ein Doppelatari von Weiß, aber 5 fängt die entscheidenden Schnittsteine.



Wenn Weiß auf 4 wie im zweiten Dia. spielt, ändert das nichts, denn nach 5 kann Weiß die Schnittsteine wieder nicht retten.



Versucht Schwarz dagegen, die weißen Schnittsteine wie im dritten Dia. direkt mit 1 und 3 anzugreifen, dann entkommt Weiß mit 4.



Deutschlandpokal 2016

Zwischenstand nach 8 von 12 Turnieren*

Pokalgruppe A: 2. Kyu und stärker (82 Platzierte):

Pl. Name	Rang	E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	Summe
1 Pittner, Arved	2d	2	2	2	-	-	-	4	2	12
2 Mex, Gerhard	1d	3	0	3	-	-	2	0	2	10
3 Drewitz, Michael	2k	-	-	4	-	-	-	4	-	8
4 Hartmann, Kirsten	2k	3	-	-	-	-	3	-	-	6
Walde, Tashi	3d	2	-	-	-	-	4	-	-	6
6 Chen, Luxiaoji	3d	-	-	-	-	-	-	-	6	6
Xu, Ling	2k	-	-	6	-	-	-	-	-	6
8 Sander, Volker	1k	2	-	0	-	-	-	3	-	5
9 Pittner, Thomas	1k	2	0	0	-	-	-	0	2	4
10 Meyer, Jürgen	1d	0	4	0	-	-	-	-	-	4

Pokalgruppe B: 3. Kyu bis 9. Kyu (112 Platzierte):

Pl. Name		E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	Summe
1 Quatham, Casjen	4k	6	0	-	-	-	6	-	-	12
2 Weigmann, Arved	4k	-	4	0	-	-	0#	-	2	6
3 Cinar, Kasim	5k	-	-	2	-	-	4	0#	-	6
4 Dittberner, Markus	7k	6	-	-	-	-	0#	-	-	6
Gehrke, Lars	7k	2	-	-	-	-	4	-	-	6
6 Schwartz, Manuel	9k	-	-	6	-	-	-	-	-	6
Semmler, Gregor	6k	6	-	-	-	-	-	-	-	6
8 Steinbuch, Jonathan	3k	-	-	0	-	-	4	0	-	4
Würfel, Tim Robert	7k	2	-	0	-	-	2	-	-	4
10 Langer, Martin	6k	0	-	4	-	-	-	-	-	4
Rosenschein, Fabian	4k	-	-	2	-	-	-	2	-	4
Tawussi, Frank	6k	-	-	2	-	-	-	2	-	4
Thörner, Vanessa	7k	0	-	-	-	-	-	4	-	4

Pokalgruppe C: 10. Kyu bis 20. Kyu (30 Platzierte):

Pl. Name		E	ED	HH	KA	ER	RE	H	DD	Summe
1 Wiese, Sascha	13k	6	-	4	-	-	4	-	-	14
2 Zhu, Kevin	18k	6	-	-	-	-	2	-	-	8
3 Hartig, Silvia	10k	4	3	-	-	0	-	0	-	7
4 Nitsch, Bruno	11k	3	-	-	-	-	4	-	-	7
5 Rieger, Angelika	12k	2	-	-	3	-	-	-	-	5
6 Winkler, Tom	12k	-	-	-	5	-	-	-	-	5
7 Urmoneit, Regina	13k	-	0	-	-	2	-	2	-	4
8 Dahmen, Fabian	11k	4	-	-	-	-	0	-	-	4
9 Maedefessel, Jana	11k	-	-	-	-	-	-	-	3	3
10 Schneider, André	16k	-	-	2	-	-	0	-	-	2
Wang, Mei	14k	2	-	-	0	-	-	-	-	2

Bemerkung:

Platzierte Spieler, deren Mitgliedsstatus oder relevante Spielstärke dem Fachsekretariat Deutschlandpokal unbekannt ist, sind mit einem „#“ gekennzeichnet.

Kürzel:

- nicht teilgenommen
keine Punkte, da nicht hoch-/runtergestuft

* Die kompletten Pokallisten für das Jahr 2016 sind unter www.dgoz.de/pokal zu finden.

Kids- & Teenspokal 2016

Dieser Pokal soll alle Kinder und Jugendliche, die Go spielen können, ermutigen, möglichst viel auf Turnieren zu spielen und Punkte zu sammeln. Auch in diesem Jahr gibt es am Jahresende Geld- und Sachpreise sowie Urkunden zu gewinnen.

Es zählen alle Turniere, die im Turnierkalender auf der Seite des DGoB angekündigt worden sind und von denen ich die Ergebnislisten bekommen habe.

67 Kinder und Jugendliche nehmen bisher teil, in der U 12 gibt es 32 Teilnehmer*innen und in der U 18 spielen bisher 35 Jugendliche mit.

Wir möchten noch einmal alle Turnierveranstalter bitten, auf den Pokal hinzuweisen und uns die Geburtsjahre der jugendlichen Spieler zu melden, wenn sie teilnehmen möchten. Ihr könnt Euch natürlich



U 12

Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Pittner	Arved	2004	2d	12	33
2	Rieger	Angelika	2006	12k	8	19
3	Dottan	Adam	2010	20k	3	9
4	Zhu	Kevin	2006	15k	3	8
5	Schaaf	Emilia Yuan	2005	17k	4	8
6	Li	Shizhao	2006	19k	3	8
7	Chen	Feiyang	2004	2d	2	6
8	Semmler	Gregor	2004	6k	3	6
9	Arnhold	Moritz	2004	14k	2	6
10	Pittner	Arwen	2007	20k	6	6

auch jederzeit selber anmelden! Bitte schreibt uns den Namen, das Geburtsjahr und am besten, auf welchen Turnieren Ihr gespielt habt. Und am Jahresende wäre eine Adresse gut, damit wir Euch die Urkunden und Preise auch zusenden können.

U 18

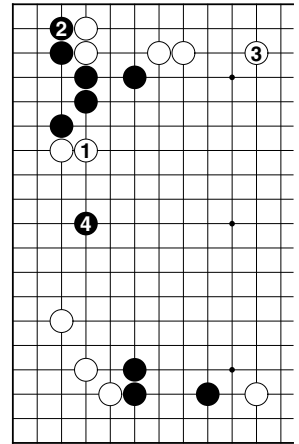
Pl.	Nachname	Vorname	Jahrgang	Aktuell	Turniere	Punkte
1	Weigmann	Arved	1999	4k	10	19
2	Pankoke	Matias	1999	4d	6	16
3	Cinar	Emre	2002	5k	5	14
4	Bantla	Chafiq	1998	3d	8	13
5	Schomberg	Jan	2001	12k	5	11
6	Schaaf	Emanuel Jun	2003	1k	5	10
7	Bensel	Naomi	1998	7k	4	10
8	Thörner	Vanessa	1999	7k	5	9
9	Jacobsen	Manuel	2003	2k	3	7
10	Wagner	Gabriel	1998	2d	4	6

Maria & Sabine
Wohnig

Yoon Young Sun kommentiert (31, 1+2)

Partie: Europameisterschaft 2016, Finale
Weiß: Iliya Shikshin 1p (Russland)
Schwarz: Ali Jabarin 1p (Israel)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 216 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p

30: Dieser Zug ist nicht so schwer wie 1 in Dia. 3, der früher oft gespielt wurde. Nach 1 in Dia. 3 kann Schwarz gut auf 4 angreifen.

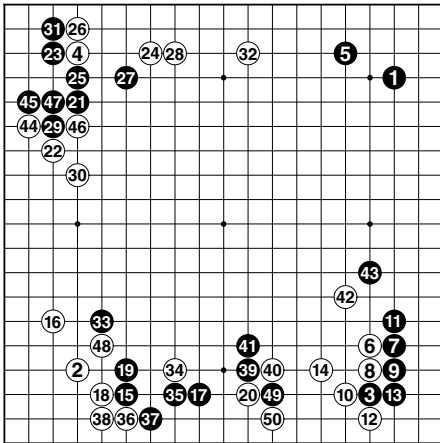


Dia. 3

52: So jetzt zu schneiden sieht sehr nach Overplay aus. Statt 48 und 52 wären wohl eher 1 und 3 in Dia. 4 normal gewesen.

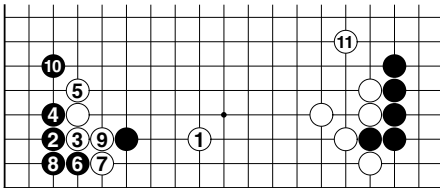
54: Weiß schiebt von hinten – das kann nicht gut sein.

57: Das ist bereits der Verlustzug der Partie! Schwarz hätte stattdessen zunächst auf 67 fragen oder direkt auf 60 herausziehen sollen. Fragt er zunächst auf 1 in Dia. 5, dann ist nach 3 und 5 die Gruppe um A sicher lebendig und die Gruppe um B kann nicht eingeschlossen werden. Lässt Weiß deshalb den Abtausch 2 für 3 in Dia. 5 weg und spielt stattdessen gleich auf 1 in Dia. 6, dann kann Schwarz auf 2



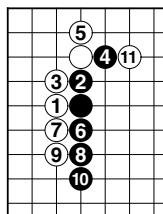
Figur 1 (1–50)

16: Ich würde eher 1 in Dia. 1 spielen wollen. Die Endstellung nach 11 findet man in einigen Profipartien.

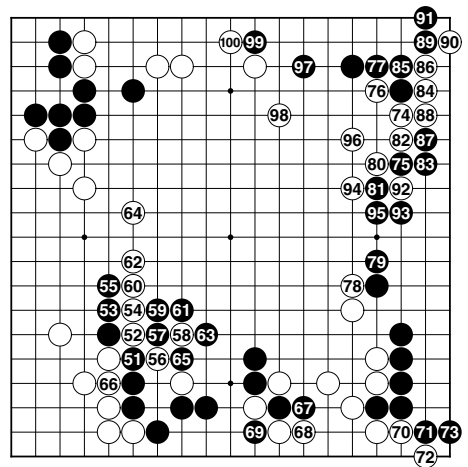


Dia. 1

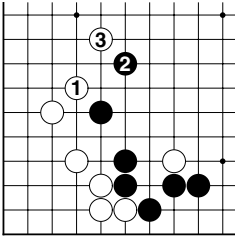
21: Bisher ist die Partie identisch mit der zwischen Park Jungwan 9p gegen Ke Jie 9p vom 8.Ing Cup. Diese verlief nun weiter wie in Dia. 2 gezeigt. Mit 22 bis 32 wählen die beiden Spieler ein aktuelles Joseki.



Dia. 2

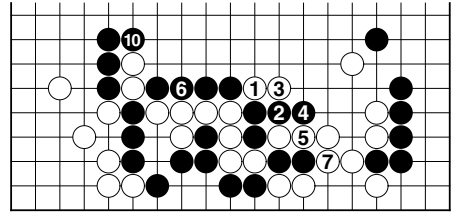


Figur 2 (51–100)

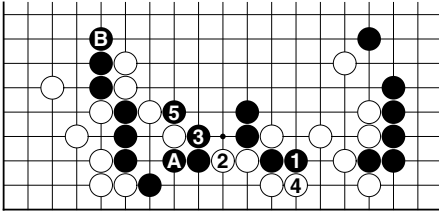


Dia. 4

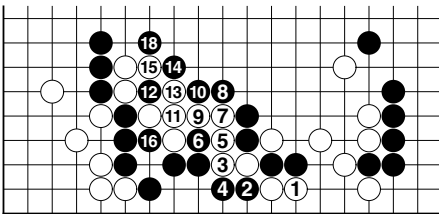
spielen und hat mit 12 dann einen sehr guten Schnitt. Zeigt Weiß dann keine Einsicht, ist die Partie nach 18 bereits entschieden. Weiß muss sich dahernach 12 in Dia. 6 wie in Dia. 7 squeezeen und seine Schnittsteine mit 10 fangen lassen. Die-



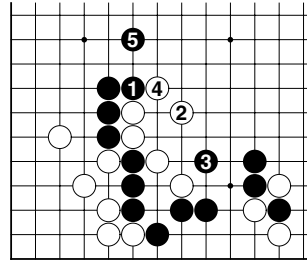
Dia. 7
(8 wirft ein, 9 schlägt)



Dia. 5



Dia. 6 (17 auf 12)



Dia. 8

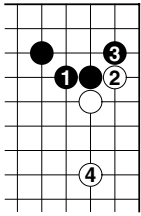
se Stellung wäre für Weiß sehr viel besser als die Partie gewesen. Alternativ hätte er 1 in Dia. 8 spielen können. Nach 5 sind beide schwarzen Gruppen ziemlich flexibel und die Stellung ist

natürlich insgesamt auch viel besser als in der Partie.

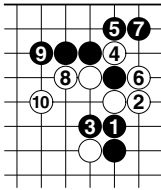
- 58: Ein guter Opferzug!
- 66: Weiß hat die linke Seite zu einfach bekommen und er ist mit etwas über 50 Punkten zu groß geworden. Mit weiteren acht Punkten oben, 6 Punkten unten und Komii hat Weiß insgesamt etwas über 70 Punkte. Schwarz hat hingegen links oben zwölf, unten 20 und rechts 25 bis



Die EM-Finalpartie war schnell zu Gunsten von Ilia Shikshin 1p (r.) entschieden



Dia. 9



Dia. 10

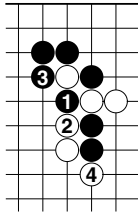
30 Punkte, also insgesamt um die 60 Punkte. Weiß führt somit deutlich mit zehn oder etwas mehr

Punkten, was bei einer Profipartie als sichere Führung angesehen werden sollte.

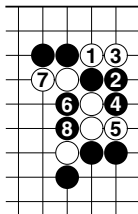
74: Ein typischer Invasionszug.
75: Schwarz greift an, denn 1 in Dia. 9 würde es Weiß zu einfach machen.

80: Das ist ein gutes Tesuji bzw. schönes Haengma. Wenn Schwarz nun mit 1 in Dia. 10 dagegen hält, funktioniert 2, denn Weiß hat in der weiteren Folge bis 10 keine Probleme auszurechnen. Und statt auf 3 in Dia. 10 gleich auf 1 in Dia. 11 zu schneiden, funktioniert schon gar nicht gut, denn Weiß fängt mit 4 dann einfach zwei Steine.

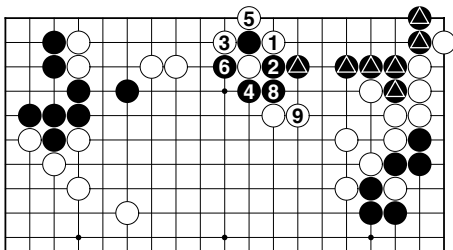
84: Stattdessen auf 1 in Dia. 12 zu schneiden funktioniert nicht, denn Schwarz kann nach 5 mit 6 und 8 kontern.



Dia. 11



Dia. 12



Dia. 13 (7 deckt)

100: Weiß spielt zu sanft. Er sollte, wie in Dia. 13 gezeigt, einfach den Unterleger mitnehmen. Im Ergebnis hätte Weiß mehr und Schwarz weniger Punkte und zudem wäre die markierte schwarze Gruppe nach 9 auch noch nicht sicher am Leben.

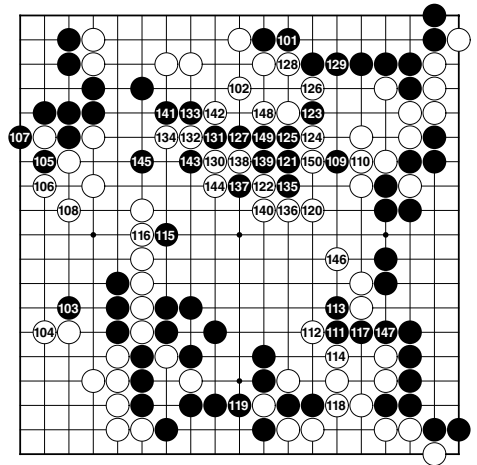
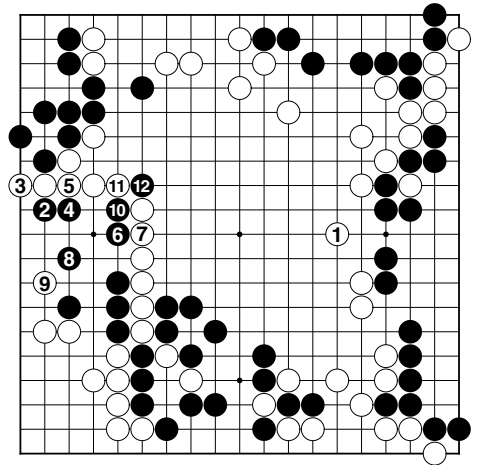
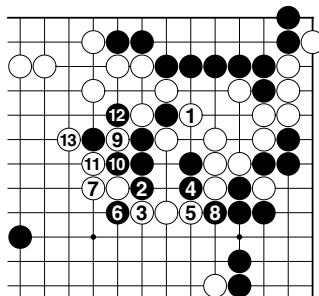


Figure 3 (101–150)



Dia. 14



Dia. 15

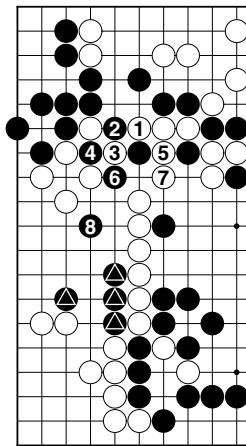
108: Wenn Weiß jetzt Tenuki auf z. B. 1 in Dia. 14 spielt, gibt es noch eine Menge schlechtes Aji und Schwarz kann in der Zugfolge bis 12 eine sehr komplizierte



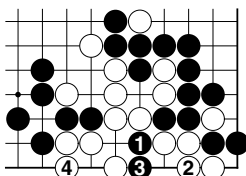
Ilya Shikshin 1p (RU) siegt bei der EM in eigenem Land

Stellung aufs Brett zaubern. Da Weiß aber deutlich führt, muss er sich gar nicht auf solche Abwege einlassen. 130: 1 in Dia. 15 hätte die Stellung sicher vereinfacht. Auch wenn Schwarz dann mit 6 und 8 schneidet, ist ihm kein Erfolg beschieden, da er, wie die Zugfolge bis 13 zeigt, einfach zu wenig Freiheiten hat.

146: Weiß könnte jetzt zwar auf 1 in Dia. 16 entkommen und mit 7 die schwarzen Steine in der Mitte fangen, aber durch 8 wird die linke



Dia. 16

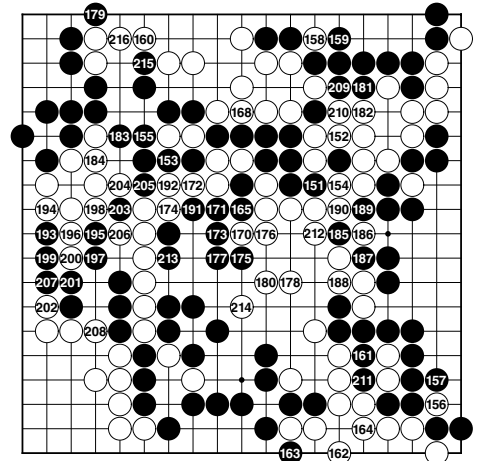


Dia. 17

Seite für Weiß zerstört und die markierten schwarzen Steine sind angebunden.

163: Man könnte meinen, dass Schwarz mit 1 in Dia. 17 töten kann, aber dann hat Weiß den schönen Zug 2 als Antwort, um nach 3 mit 4 bedingungslos zu leben.

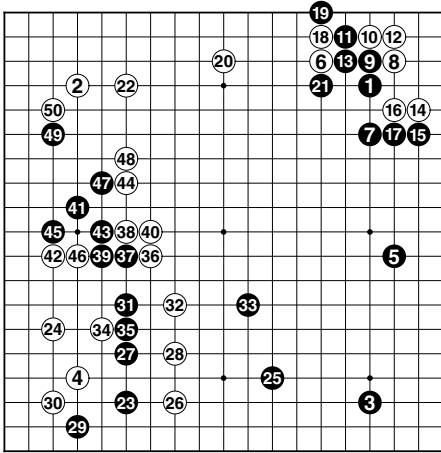
216: Weiß liegt zu weit vorne, Schwarz gibt auf.



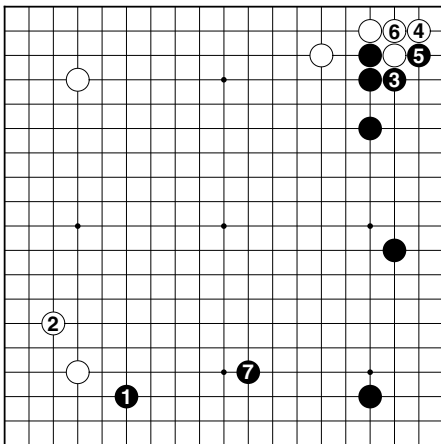
Figur 4 (151–216)

166 wirft ein; 167 schlägt; 169 deckt

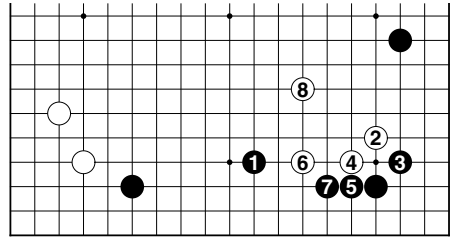
Partie: Europameisterschaft 2016, Spiel um Platz 3
Weiß: Lukas Podpera 7d (Tschechien)
Schwarz: Mateusz Surma 1p (Polen)
Komi: 6,5 Punkte
Ergebnis: 212 Züge. Weiß gewinnt durch Aufgabe.
Kommentar: Yoon Young Sun 8p



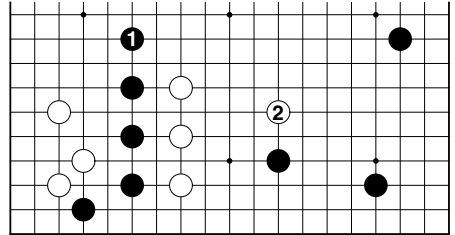
- 8: Früher wurde jetzt gerne auf 10 gespielt, heute ist das direkte Springen auf 3-3 üblich.
- 11: Meistens wird genau so gespielt, es ist aber auch die Entwicklung aus Dia. 1 denkbar.
- 25: Normal wäre eher 1 in Dia. 2 und dann die



Dia. 1

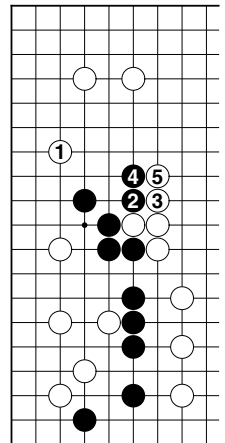


Dia. 2

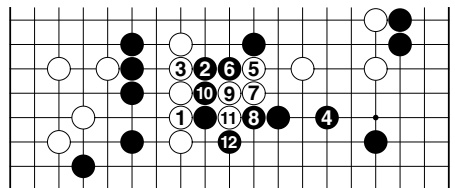


Dia. 3

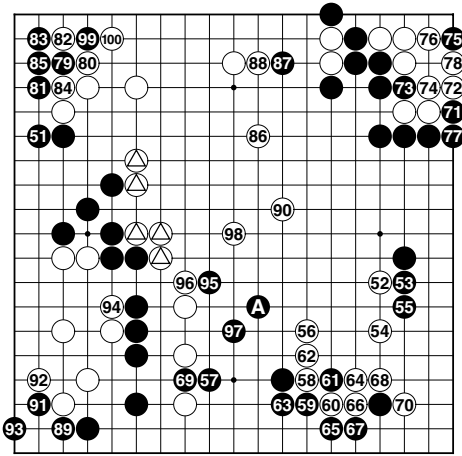
- Entwicklung bis 8.
- 33: Wahrscheinlich hat Schwarz die Entwicklung von 1 für 2 in Dia. 3 nicht gefallen, weil Weiß sich dann zu leicht nach rechts entwickeln kann.
- 44: Ich hätte jetzt auf 1 in Dia. 4 gespielt, um den Angriff auf die schwarze Gruppe fortzusetzen, dabei aber mehr Punkte zu machen.
- 51: Schwarz kann zufrieden sein. Er hat sich relativ einfach eine Basis für seine Gruppe erarbeitet



Dia. 4

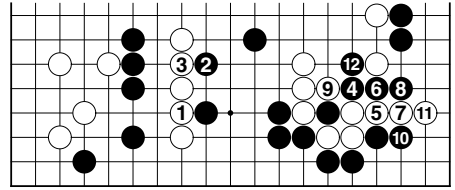


Dia. 5



Figur 2 (51–100)

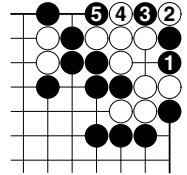
und auf 79 ist noch eine Invasion möglich. Dagegen ist die weiße Wand (markierte Steine) nicht wirklich sinnvoll zu nutzen.



Dia. 6

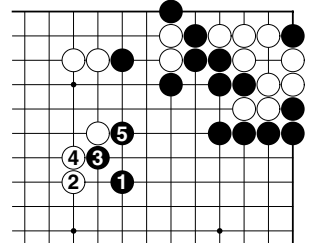
52: Das ist eine dringend erforderliche Reduktion.

58: Wenn Weiß jetzt auf 1 in Dia. 5 antwortet, dann kommt Schwarz zu 4 und Weiß nicht mehr zur einer Reduktion am unteren Rand.

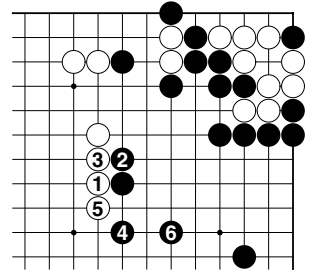


Dia. 7

68: Wenn Weiß sich nun die Zeit nehmen würde, auf 1 in Dia.



Dia. 8



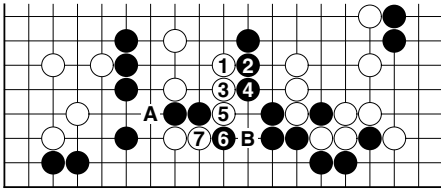
Dia. 9

6 zu decken, hätte Schwarz die Möglichkeit, mit 4 bis 12 einen wirklich starken Angriff auf die weiße Gruppe zu starten.

77: Schwarz kann jetzt nicht alternativ mit 1 in Dia. 7 töten oder ein Ko erreichen, denn nach 5 schlägt Weiß auf 2 und lebt per Doppel-Ko, weil er alternativ 5 zum Anbinden schlagen kann.

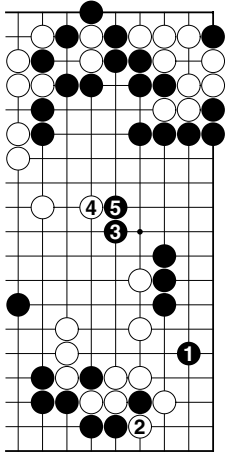


Lukas Podpera 7d war mit Platz 3 der erfolgreichste Amateur bei der EM



Dia. 11

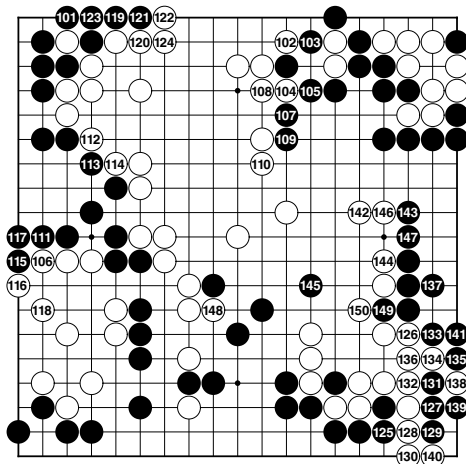
89: Ein großes Endspiel, das aber zu früh gespielt wurde. Die Mitte ist gerade für beide Spieler wichtig, weshalb 1 in Dia. 8 gut gewesen wäre. Mit der Zugfolge bis 5 reduziert Schwarz die weiße Mitte und macht seine eigene größer. Dia. 9 zeigt mit anderen Zügen ein ähnliches Ergebnis.



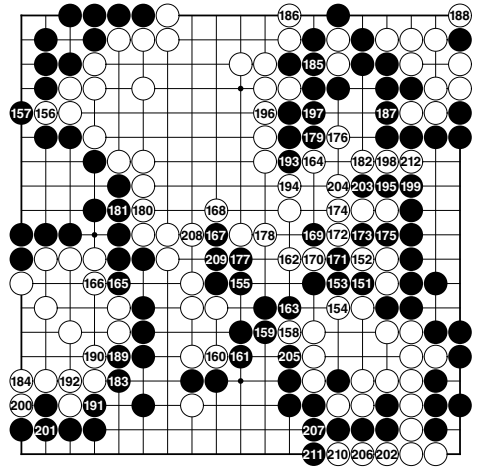
Dia. 12

90: Ein guter Zug! Man sieht jetzt, dass A etwas schwach ist und es noch eine Menge Aji in der Gegend gibt, wie z. B. in Dia. 11 gezeigt wird – nach 7 sind A und B Miai für Weiß.

125: Das ist wohl der Verlustzug der Partie. Alternativ bekommt Schwarz 1 in Dia. 12 in Vorhand, um dann noch zur Mitte hin mit 3 und 5 Punkte zu sichern. Nun hat Schwarz links oben 18, unten 29



Figur 3 (101–150)



Figur 4 (151–212)

und rechts 26 Punkte, also insgesamt auf dem Brett 73 Punkte. Weiß hat dagegen unten links 9, rechts unten 10, oben 42 und rechts oben 4 Punkte, also insgesamt 65 Punkte. Mit Komi stünde die Partie dann also sehr knapp.

141: Was Schwarz erreicht hat, sieht viel aus, aber er hat die Ecke nur um 5 Punkte reduziert und das auch nur mit Nachhand und ...

142: ... Weiß reduziert im Zentrum mit Vorhand. Wegen 89 hat Schwarz die Mitte nicht bekommen und wegen 125 konnte Weiß am Ende noch auf 142 in Vorhand reduzieren. Nun liegt Weiß vorne.



Bundesliga-Workshop mit Young Sun Yoon 8p

Am 25. und 26. Juni wurde die Reihe der Workshops im Rahmen der Bundesliga mit einem Besuch von Young Sun Yoon bei den drei Mannschaften der „Steinfüchse Rhein-Main“ im Mainz fortgesetzt. Es folgt ein Bericht von Markus Nagler.

Zum Einstieg analysierte Yoon Young Sun die vierte Partie zwischen Lee Sedol und Alpha Go mit uns. Wie bei der Profipartie des Monats hatte sie nicht nur unzählige Varianten vorbereitet, sondern ging auch mit gleicher Freundlichkeit auf die Fragen von 10 kyu und 1 kyu Spielern ein. Danach hatte sie ein paar Probleme für uns mitgebracht, die jeweils didaktisch so aufbereitet waren, dass zuerst nur ein bis zwei Züge fehlten, die auch zweistellige Kyu-Spieler finden konnten. In den folgenden Diagrammen wurde dann die Stellung immer weiter reduziert, bis das Problem ohne die Vorinformation aus den Zwischenstufen Dan-Niveau hatte. So war für jede Spielstärke etwas dabei. Zur Entspannung spielten wir nach dem Theorieblock drei Simultanpartien gegen Yoon Young Sun, bei denen jeweils unsere schwächsten Spieler einen Zug vorschlugen, die zweitstärksten kommentierten und die stärksten (pro Brett) ein Vetorecht hatten. Wir waren auf allen drei Brettern chancenlos.

Mittlerweile war es schon 21:00 Uhr geworden und die Hälfte von uns musste nach Hause. Die anderen gingen noch mit Yoon Young Sun ins mongolische Restaurant. Am nächsten Tag analysierten wir wieder zuerst eine Partie, diesmal aus der 1. Mannschaft vom letzten Bundesligaspieltag. Danach wiederholten wir die Übungen vom Vortag.

Zum Abschluss spielten wir dann noch eine Partie Rengo mit Alex (10k), Markus (10k) und Yoon Young Sun mit den schwarzen Steinen und Bernhard (1k), Rolf(2k) und Uwe (1d) mit Weiß. Die Partie war lange ausgeglichen (unglaublich, was 33% Profizüge ausmachen), wendete sich aber am Ende gegen das Team von Yoon Young Sun. Bis dann die Gegenseite übermütig wurde und Yoon Young Sun zum Entsetzen ihrer Mitspieler noch einen Angriff startete, ohne sich darauf verlassen zu können, dass diese Mitspieler ihren Plan erkennen



und/oder umsetzen können. In Zeitnot stolperten wir dann durch das Endspiel und am Schluss reichte es ganz knapp für Team Yoon Young Sun. Dass wir uns so beeilt hatten, hatte ein paar schwache Züge produziert, aber dafür hatten wir nun nach einer kurzen Pause noch Zeit, die Partie mit Yoon Young Sun durchzusprechen, was für uns sehr lehrreich war.

Danach war das Seminar leider schon zu Ende, Yoon Young Sun musste zum Zug. Vielen Dank an dieser Stelle noch einmal an Yoon Young Sun für das tolle Seminar und an den DGoB dafür, dass er uns das Seminar ermöglicht hat!

International

von Lars A. Gehrke

Park Junghwan und Tang Weixing im Ing-Pokal-Finale

Der Ing-Pokal ist das älteste fortlaufende internationale Go-Turnier für professionelle Go-Spieler. Es startete 1988 und findet alle vier Jahre statt – zufälligerweise genau in dem Rhythmus, wie die Olympischen Sommerspiele auch stattfinden. Das Format ist ein 30-Spieler-K.O.-System, wobei der Gewinner und der Zweitplatzierte des vorigen Turniers automatisch die erste Runde gewonnen haben und in der zweiten Runde starten.

Im Halbfinale werden schließlich drei Partien und im Finale fünf Partien zur Entscheidungsfindung gespielt. Beim Turnier werden natürlich, wie der Name nahelegt, die Ing-Regeln benutzt, die von Ing Chang-ki (1914-1997) konstruiert wurden. Ing

der ehemalige Europameister Fan Hui 2p aus Frankreich verlor gegen den Chinesen Mi Yuting 9p. Des Weiteren verloren auch die Repräsentanten aus den USA: Andy Liu 1p durfte gegen Lee Sedol 9p spielen und Eric Lui 1p unterlag Hane Naoki 9p aus Japan. Der Gewinner des letzten Ing-Pokals, Fan Tingyu 9p,



Chinesisches Halbfinale: Tang Weixing 9p (l.) und Shi Yue 9p



Koreanisches Halbfinale: Lee Sedol 9p (l.) gegen Park Junghwan 9p

Chang-ki war ein taiwanesischer Industrieller, Go-Spieler, Go-Förderer und der Gründer des Ing Pokals. Dieses Jahr findet der Ing-Pokal zum achten Mal statt. Die ersten drei Runden wurden am 20., 22. und 24. April in Shanghai, China, ausgetragen. In der ersten Runde verlor der EGF-Profi Mateusz Surma 1p aus Polen gegen den Taiwanesen Wang Yuanhun 7p und

durfte die erste Runde überspringen, aber verlor direkt in der zweiten Runde gegen Shi Yue. Im Halbfinale, das am 10., 12. und 14. Juni 2016 in Wuhan, China, ausgetragen wurde, trafen die beiden Chinesen Shi Yue 9p und Tang Weixing 9p und die beiden Koreaner Lee Sedol 9p und Park Junghwan 9p aufeinander, wobei Park Junghwan als Zweitplatziertes des 7. Ing-Pokals auch die erste Runde übersprungen hatte. Lee Sedol, der fast jeden anderen internationalen Titel mehrfach gewonnen hat, wollte mit dem Ing-Pokal noch eine fehlende Trophäe zu seiner Sammlung hinzufügen. Schließlich aber haben Tang Weixing und Park Junghwan beide das Halbfinale mit 2:1 gewonnen und stehen nun im Finale. In der ersten von fünf Partien, die am 10. August in Beijing, China, ausgetragen wurde, gewann Park Junghwan als Weiß mit 3 Punkten. In der zweiten Partie am 12. August wendete sich das Blatt und Tang Weixing gewann als Weiß wieder mit 3 Punkten. Die letzten drei Spiele werden am 23., 25. und 26. Oktober stattfinden.

Auf folgender Webseite kann man sich die SGF-Dateien zu jedem Spiel des 8. Ing-Pokals herunterladen: homepages.cwi.nl/~aeb/go/games/games/Ing/Ing08.html

Japan

von James Brückl

Kisei

In der Kisei-Liga haben Murakawa Daisuke 8p, Kono Rin 9p und Ichiriki Ryo 7p derzeit die besten Aussichten, Herausforderer von Iyama Yuta zu werden. Alle haben bereits gegeneinander gespielt und stehen jeweils 3:1 so dass am letzten Ligaspieltag die maximale Spannung garantiert ist.

Meijin

Takao Shinji 9p konnte sich in der Liga als Herausforderer von Iyama Yuta durchsetzen. Der Titelkampf in diesem Best-of-Seven beginnt Ende August in Tokio.

Honinbo

Kurz nachdem Iyama Yuta die Titelvereinigung feiern konnte, stand auch schon wieder die Verteidigung des Honinbo-Titels an. Eine Niederlage hätte für Iyama Yuta nur eine denkbar kurze Titelvereinigung bedeutet. Nachdem es aber hier schon 3:1 für Iyama Yuta stand, konnte dieser in der Partie vom 29./30.06. alles klar machen und gegen Takao Shinji 9p den entscheidenden Matchgewinn zur Titelverteidigung holen.

Oza

Auch die Oza-Liga nähert sich ihrem Ende. Hier schaltete Yu Zhengqi 7p Yamashita Keigo 9p aus. Im Aufeinandertreffen mit Takao Shinji 9p entscheidet sich nun, wer der Herausforderer von Iyama Yuta wird.

Tengen

Die Tengen-Liga ist da noch offener. Kyo Kagen 3p und Yamashita Keigo 9p einerseits und Ichiriki Ryo 7p und Murakawa Daisuke 8p andererseits

treffen aufeinander und bestimmen unter sich den Herausforderer von Iyama Yuta.

Gosei

Bereits zuletzt konnten wir vom ersten Sieg Iyama Yutas in diesem Titelkampf gegen Murakawa Daisuke berichten. Auch in den Spielen vom 18.07. und vom 28.07. gibt sich Iyama Yuta keine Blöße und verteidigt seinen Titel souverän.

NHK-Cup und anderes

In der letzten Go-Zeitung noch geunkelt, ist es auch schon passiert: Fujisawa Rina 3p verliert bereits in der zweiten Runde des NHK-Cups. Allerdings ist sie auch auf niemand geringeren als Yamashita Keigo 9p getroffen. Die Zweitrundenbegegnungen der verbleibenden Frauen in diesem Turnier, Xie Yimin und Suzuki Ayumi 7p, stehen noch aus. Trotzdem scheint es für Fujisawa Rina insgesamt nicht so gut zu laufen,



Fujisawa Rina 3p

denn im Shinjin O schied sie schon in Runde 1 gegen Terayama Rei 4p aus. Im Turnier der alten Hasen und Titelträger, dem Igo Masters, gewann Kobayashi Koichi 9p gegen Awaji Shuzo 9p den Titel.

Agon Cup

Iyama Yuta hält alle sieben großen Titel. Und zuweilen hat es den Anschein, er könnte versuchen,



Hane Naoki 9p kann noch gegen Iyama Yuta 9p gewinnen

überhaupt alle Titel zu gewinnen, die es noch in Japan gibt. Am 21.07. verlor er dann aber doch im laufenden Agon-Cup gegen Hane Naoki 9p. Auch wenn Iyama Yuta derzeit noch amtierender Titelträger ist, wird damit der neue Agon-Cup-Titelträger allein unter den folgenden, noch verbleibenden Spielern zu finden sein: Cho Chikun 9p und Murakawa Daisuke sowie Kono Rin 9p und Yamashita Keigo 9p.

Frauen Titelkämpfe

Währenddessen hat sich auch bei den Frauen Bewegendes zugetragen. Nachdem nämlich Iyama Yuta die Titelvereinigung gelungen war, hat es ihm nun Xie Yimin gleich getan und sich im Spiel vom 17./18.06. gegen Aoki Kikuyo 8p den Aizu Cup und im Spiel vom 17.07. gegen Mukai Chiaki 5p den Saikyou-Titel gesichert. Sie

hält nun zusätzlich mit dem Honinbo, Meijin und Kisei alle großen Frauen-Titel; ein Grund hierfür vielleicht: Iyama Yuta und Xie Yimin sind beide aus dem gleichen Jahrgang 1989. In dieser Situation wird sie nun im September von Fujisawa Rina um den Honinbo Titel herausgefordert.

Korea

von Tobias Berben

Shinin-Wang

Der Shinin-Wang ist ein koreanischer Wettkampf für junge Spieler. Im Best-of-3-Finale hat sich Shin Minjun 3p mit 2-1 gegen Park Hamin 1p durchgesetzt und den Titel gewonnen.

China

von Liu Yang

18. Agon Cup

Der Agon Cup ist das einzige Turnier, das in der Sommerpause fortgesetzt wurde. Am 29.07. fand das Halbfinale in Beijing statt. In der ersten Partie verlor Titelverteidiger Huang Yunsong 4p gegen Ke Jie 9p. In der anderen Hälfte gewann Chen Yaoye 9p gegen Gu Li 9p. Das Finale findet am 29.09 statt und der Spielort steht noch nicht fest.



Gu Li 9p gegen Chen Yaoye 9p

Hallo, liebe Kinder!

Heute wollen wir Euch zur Abwechslung mal ein paar Varianten von Go vorstellen: Ein-Farben-Go, Torus-Go und Explosions-Go.

Am nächsten dran am klassischen Go ist das Ein-Farben-Go, denn es geht nach den ganz normalen Regeln, nur dass statt weißer und schwarzer Steine nur Steine einer Farbe (z.B. weiß) verwendet werden. Die Spieler müssen sich einfach merken, welcher Stein „eigentlich“ welche Farbe hat! Profis spielen das auf 19x19, aber wir Normalsterblichen sollten es erst mal auf 9x9 oder noch kleineren Brettern versuchen. Gut auch, wenn



ein Freund die Partie ganz normal nachlegt – zur Kontrolle, falls sich die Spieler irgendwann nicht mehr einigen können, welcher Stein „eigentlich“ welche Farbe hat! Auf dem Foto siehst Du Angelika und Immanuel bei einer Partie. Da rauchen ganz schön die Köpfe!

Auch das Torus-Go folgt den üblichen Go-Regeln, allerdings gibt es auf dem Go-Brett keinen Rand: der linke „Rand“ geht einfach rechts weiter, und der untere „Rand“ geht einfach oben weiter. Jedes Feld hat also vier Nachbarfelder. Das bedeutet, dass man nicht wie sonst in der Ecke und am Rand einfacher Gebiet machen kann, und es auf dem 9x9 schon ganz schön schwierig ist, überhaupt etwas zum Leben zu bringen! Auch Torus-Go ist etwas zum Gehirnverknotten, aber macht ebenfalls richtig Spaß!

Explosions-Go ist dagegen eher etwas für echtes Herumdaddeln auf dem Brett: Dabei legt Schwarz wie üblich einen Stein. Danach Weiß aber zwei Steine. Und dann Schwarz drei. Und Weiß vier. Und so geht das fort: immer einen Stein mehr. Das endet schnell in einem kompletten Chaos auf dem Brett! Ebenfalls ein großer Spaß, auch wenn das Steinezählen am Ende etwas mühsam wird...

Die drei Go-Varianten werden wir übrigens auch beim großen Jugend-Go-Event vom 30.9.–3.10. in Frankfurt spielen. Hauptsächlich geht es dabei aber natürlich um das „richtige“ Go auf dem 19x19-Brett! Die Profispielerin Youngsun wird auch da sein und Partien kommentieren. Komm doch auch nach Frankfurt!

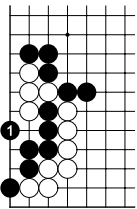


Eure 白 Bai und 黒 Hej

Problemecke von Timo Kreuzer

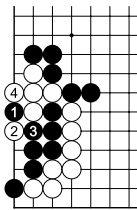
Herzlichen Glückwunsch an Detlef Lass, der sich in dieser Ausgabe an die Spitze setzen konnte. Trotz des warmen Wetters wurden wieder zahlreiche Lösungsvorschläge eingesendet. Vielen Dank an alle Teilnehmer für die tollen Lösungen. Ich hoffe, auch in dieser Ausgabe gibt es wieder für halbwegs alle Spielstärken passende Probleme. Viel Spaß beim Lösen!

Lösungen 3/2016

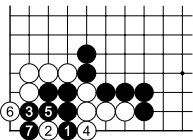


Lösung 1:

Korrekt. Schwarz 1 ist der vitale Punkt.



Falsch. So kann Schwarz den Freiheitenwettlauf nicht gewinnen.



Lösung 2:

Korrekt. Dank der Ecke kann Schwarz mit dieser Sequenz die weißen Steine fangen.

Regeln

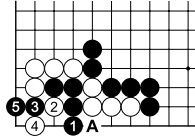
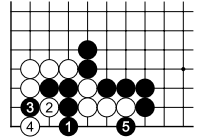
Teilnahme = 5 Punkte, Aussetzen = -3 Punkte. Ein Jahr Aussetzen führt zur Streichung aus der Liste. Der Spitzenreiter der Punkteliste erhält einen Preis im Wert von 30 Euro. Seine Punkte verfallen. Lösungen bitte bis zum Redaktionsschluss (05.10.2016) an:

Timo Kreuzer
Kroosweg 38
21073 Hamburg

oder per Email als sgf-Datei(en) an:
problemecke@dgo.de

Die sgf-Dateien zu den Problemen stehen unter www.dgo.de/dgoz bereit.

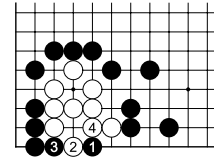
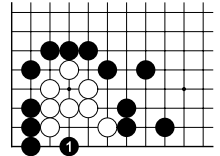
Variante. Auch in diesem Diagramm gewinnt Schwarz.



Lösung 3:

Korrekt. Schwarz 1 verhindert ein zweites Auge und die weiße Gruppe ist tot.

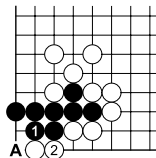
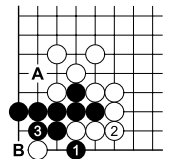
Falsch. Man beachte, dass Schwarz 5 nicht funktioniert. Weiß kann auf A eine Mausefalle spielen.



Lösung 4:

Korrekt. Nach dem Abtausch 1 für 2 spielt Schwarz 3. Danach sind A und B miai.

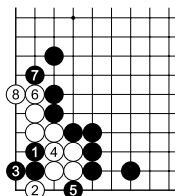
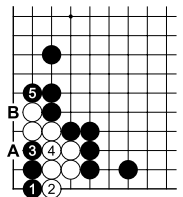
Falsch. Ein Ko reichte hier als Lösung nicht.



Lösung 5:

Korrekt. Nach 5 sind A und B Miai und die weiße Gruppe ist tot.

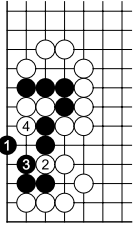
Falsch. Spielt Schwarz direkt auf 1, kann Weiß seine Steine herausziehen. Für ein Leben bleibt Schwarz nur noch ein Ko auf A.



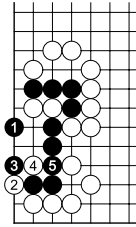
Falsch. Schwarz 1 in diesem Diagramm führt zu Ko oder Seki. Hier ist das Seki (schon fast) zu sehen.

Lösung 6:

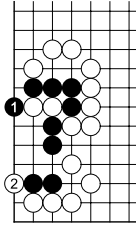
Korrekt. Nur Schwarz 1 führt zum Leben. Spielt Weiß auf 2, muss mit 3 und nicht(!) mit 4 gekontert werden.



Falsch 1. Schwarz 1 in diesem Diagramm wurde vielfach vorgeschlagen, führt aber zu Tod und Verderb.

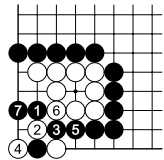


Falsch 2. Auch ein Favorit der Lörserschaft, leider auch nicht richtig.

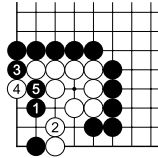


Lösung 7:

Korrekt. Schwarz spielt auf den vitalen Punkt und die weiße Gruppe ist nicht mehr zu retten.



Variante. Eine weitere Variante, in der die weiße Gruppe dem Untergang geweiht ist.

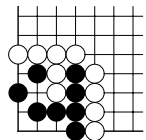
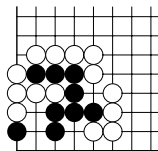


Probleme 4/2016

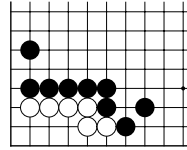
Es ist jeweils Schwarz am Zug. Viel Spaß beim Knobeln!

Problem 1:

Zum Anfang ein kleines Leben bitte. (2P)



Problem 2:
Schwarz soll leben. (3P)

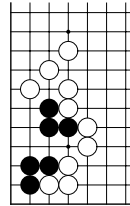
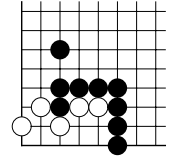


Problem 3:

Ist diese weiße Gruppe lebendig? (4P)

Problem 4:

Schwarz soll töten. (4P)

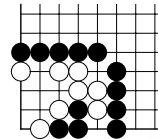
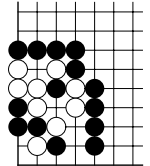


Problem 5:

Die schwarze Gruppe soll gerettet werden. (4P)

Problem 6:

Weiß lebt noch nicht, doch wie fängt man hier an? (6P)



Problem 7:

Ein Problem für die stärkeren Spieler. (6P)



Aktuelle Punkteliste

Name	Grad	Teilnahme	+/-	Punkte					
Lass, Detlef (3)	1d	3/16	28	462	Wacker, Klaus	8k	3/16	11	214
Grzeschniok, Anton (6)	3d	3/16	23	415	Schwertfeger, Klaus (1)	6k	2/16	-3	213
Ewe, Thorwald (3)	8k	3/16	18	411	Schlipf, Jan	8k	3/16	26	210
Urmoneit, Regina	13k	3/16	15	410	Busch, Rainer (1)	6k	3/16	17	206
Schreiber, Burkhard (2)	3k	3/16	23	410	Mertin, Stefan (1)	8k	3/16	14	195
Berg, Christoph (1)	1d	3/16	28	400	Fiedler, Wolfgang (1)	6k	3/16	14	167
Döring, Andreas	4k	3/16	20	396	Schunda, Peter	12k	3/16	14	161
Gabe, Axel	5k	3/16	22	377	Loose, Jörg	3k	6/15	-3	161
Kehmann, Hartmut	1d	3/16	33	352	Tawussi, Frank	8k	3/15	-3	149
Schönfeld, Ralf (2)	8k	3/16	11	348	Xu, Mei De (1)	3k	3/16	28	140
Herwig, Berthard (3)	1d	3/16	14	342	v. Erichsen, Svante (2)	2d	3/16	33	135
Herter, Rainer (2)	4k	3/16	32	314	Wirth, Alexander	1k	3/16	18	126
Millies, Oliver	3d	6/15	-3	306	Hell, Otto (4)	3k	3/16	15	122
Gorenflo, Helmut (2)	9k	3/16	15	294	Ellenberg, Jens	4k	3/16	16	119
Koch, Kris (1)	3k	6/15	-3	277	Gawron, Christian (8)	2d	3/16	33	81
Mienert, Michael (2)	2k	4/15	-3	262	Gaißmaier, Bernhard (4)	1d	3/16	29	78
Reimpell, Monika (8)	2d	3/16	33	242	Hartmann, Kirsten	1k	3/16	31	65
Lorenzen, Klaus (2)	2k	3/16	11	234	Otte, Henning	5k	3/16	29	52
Pauli, Robert (7)	1d	3/16	33	223	Tolstoy, Stefan	5k	3/15	-3	51
Reinicz, Thomas	3k	2/16	-3	221	Weigelt, Timo	1d	5/15	-3	46
Herwig, Max (2)	17k	3/16	8	216	Tron, Raphael	17k	1/16	-3	8
Wimmer, Axel	7k	2/16	-3	215	Weickert, Thomas	10k	2/16	-3	8
					Schlösser, Franziska (1)	5k	2/16	-3	0
					Amhof, Christina (1)	1d	6/15	-3	0

Das Fundstück



Mitgliedsantrag

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im nachstehend angekreuzten Landesverband des Deutschen Go-Bundes e. V.:

Baden-Württemberg Bayern Berlin Brandenburg /Sachsen/Thüringen Bremen Hamburg
 Hessen Mecklenburg-Vorpommern Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt) Nordrhein-Westfalen
 Rheinland-Pfalz (mit Saarland) Schleswig-Holstein

Angaben zur Person*

Vorname, Name: _____ Geburtsjahr: _____
 Straße: _____ Spielstärke: _____
 PLZ, Ort: _____ Go-Club: _____
 Telefon: _____ E-Mail: _____

<input type="radio"/>	V	Vollmitglied	Regelmitgliedschaft (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	E	Ermäßigtes Mitglied	Schüler, Studierende, Erwerbslose (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	J	Jugendmitglied	Kinder-Jugendliche unter 18 ** (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	F	Fördermitglied	Vollmitglied & zusätzliche Go-Förderung (mit DGoZ)
<input type="radio"/>	Z	Zweitmitglied	Angehörige eines Mitglieds (ohne DGoZ)

Unterschrift des Antragstellers (bei Minderjährigen zusätzlich die des gesetzlichen Vertreters):

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten vom DGoB zum Zweck der Kontaktaufnahme an andere Go-Spieler und -Interessierte weitergegeben werden.

 Datum/Ort

 Unterschrift / Unterschrift des Erziehungsberechtigten **

* Die hier erhobenen persönlichen Daten werden nur zu internen Zwecken benötigt und nicht zu kommerziellen Zwecken genutzt, noch zu diesem Zweck an Dritte weitergegeben.

** Bei Kindern und Jugendmitgliedern ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters notwendig.

Einzugsermächtigung

Hiermit bevollmächtige ich den oben angekreuzten Landesverband, die fälligen Go-Mitgliedsbeiträge des Antragstellers von dem folgenden Konto bis auf Widerruf einzuziehen.

Kontoinhaber: _____

IBAN: _____ BIC: _____

Datum: _____ Unterschrift des Kontoinhabers: _____

Bitte füllen Sie den Antrag vollständig aus und senden Sie ihn an den zuständigen Landesverband. Die Adressen stehen auf der folgenden Seite.

Ich bin Mitglied in einem Landesverband des DGoB und habe das Neumitglied geworben:

Name: _____ Straße: _____

Ort: _____ Telefon: _____

Die Prämie, ein Go-Anfängerbuch, soll an mich an das Neumitglied gehen.

Deutscher Go-Bund e.V.

Zentrale Anschrift: DGoB e.V., Postfach 605454, 22249 Hamburg

Internetadressen: www.dgob.de, info@dgob.de (Hauptadresse), news@dgob.de (Mailingliste), vorstand@dgob.de (Vorstand), lv@dgob.de (alle Landesverbände), fs@dgob.de (alle Fachsekretariate), funktionaere@dgob.de (alle Funktionäre)

Bankverbindung: IBAN: DE 4810 0100 1001 2691 4100, BIC: pbnkdeff (Postbank Berlin)

DGoB-Vorstand

Präsident: Michael Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mimarz@dgob.de

Vizepräsident: Pascal Müller, Richard Wagner Str. 25, 66265 Heusweiler, Tel.: (0151) 12785995, Email: pmueller@dgob.de

Vizepräsident: Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: mrieger@dgob.de

Schatzmeister: Frank Quathamer

Schriftführer: Manuela Marz, Anton-Bruckner-Weg 45, 07743 Jena, Email: mamarz@dgob.de

Ehrenpräsident: Karl-Ernst Paech † 2013

DGoB-Fachsekretariate

Archiv: Siegmur Steffens, Heidekampweg 34, 12437 Berlin, Tel.: (030) 5326044, Email: fs-archiv@dgob.de

Bundesliga: Pierre Chamot, Kippekausen 59, 51427 Bergisch Gladbach, Tel.: (02204) 65823, Email: fs-bundesliga@dgob.de

Datenschutz: Christian Gawron, Burgstr. 19, 59872 Meschede, Email: datenschutz@dgob.de

Deutschlandpokal: Georg Ulbrich, Brüdener Str. 10, 71554 Weissach im Tal, Email: fs-pokal@dgob.de

Deutscher Internet-Go-Pokal: Christoph Hertzberg, Kulenkampffallee 185, 28213 Bremen, Tel.: (0176) 64332373, Email: fs-digop@dgob.de

DGoB-Meisterschaften: Andreas Ensch (mit Michael Marz), Kochstraße 20, 48429 Rheine, Tel.: (05971) 8639319, Email: fs-meisterschaften@dgob.de

Go und Internet: Joachim Beggerow, Breite Str. 10, 38100 Braunschweig, Tel.: (0531) 42504, Email: fs-internet@dgob.de

Hikaru no Go: Christoph Gerlach, In der Steinriede 3, 30161 Hannover, Tel.: (0511) 7000552, Email: fs-hikaru@dgob.de

Kinder- & Jugendpokal: Maria und Sabine Wohnig, Schönfelder Chaussee 134, 12524 Berlin, Email: fs-ktpokal@dgob.de

Nachwuchsförderung: Ferdinand Helle, Brachvogelweg 4, 22547 Hamburg, Tel.: (040) 822960310, Email: fs-nachwuchs@dgob.de; Marc Oliver Rieger, Zum Sarkbrunnen 9, 54296 Trier, Tel.: (0651) 20196033, Email: fs-nachwuchs@dgob.de

Pressearbeit: Antonius Claasen, Lönsstr. 14, 21077 Hamburg, fs-presse@dgob.de

Profiaktivitäten: Martin Bussas, Schenkendorferstr. 7, 34119 Kassel, Tel.: (0561) 7391721 Email: fs-profi@dgob.de

Regeln: Robert Jasiek, Aarauder Str. 4, 12205 Berlin, Tel.: (030) 84707970, Email: fs-goregeln@dgob.de

Spitzensport: Benjamin Teuber, Mühlenstr. 11, 22049 Hamburg Tel.: (0179) 2377310, Email: fs-spitzensport@dgob.de

Turniere: Martin Langer, Dorstener Str. 15, D-45657 Recklinghausen, Tel.: (02361) 48 66 74, , Email: fs-turniere@dgob.de

Werbematerial: Steffi Hebsacker, siehe LV Hamburg, Email: fs-werbematerial@dgob.de



Zentraler Beitragseinzug: Bernhard Herwig, Holunderweg 39, 55128 Mainz, Tel.: 06131/5701833

Zentrale Mitgliederverwaltung: Wastl Sommer, Königsberger Str. 33, 90766 Fürth, Tel.: (0911) 9719605

DGoB-Landesverbände

Baden-Württemberg: Thomas Schmid, Uhlandstrasse 36, 72631 Aichtal, Tel.: (0160) 97405833, Email: lv-bw@dgob.de

Bayern: Philip Hiller, Nymphenburger Straße 59, 80335 München, Tel.: (089) 2749237, Email: lv-bayern@dgob.de

Berlin: Andreas Urban, Hallandstr. 62, 13189 Berlin, Tel.: (030) 47305315, Email: lv-berlin@dgob.de

Brandenburg/Sachsen/Thüringen: Manuela Marz, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-bst@dgob.de

Bremen: Uwe Weiß, Feldstr. 108, 28203 Bremen, Tel.: (0421) 74154, Email: lv-bremen@dgob.de

Hamburg: Steffi Hebsacker, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheefel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846, Email: lv-hamburg@dgob.de

Hessen: Pascal Müller, siehe DGoB-Vorstand, Email: lv-hessen@dgob.de

Mecklenburg-Vorpommern: Malte Gerhold, Anklamer Str. 24, 17489 Greifswald, Email: lv-mv@dgob.de

Niedersachsen (mit Sachsen-Anhalt): Conny Pohle, Rollstraße 23 38678 Clausthal-Zellerfeld, E-Mail: lv-ns@dgob.de

Nordrhein-Westfalen: Mario Konrath, Germanenstr. 51, 44629 Herne, Tel.: (0178) 5562243, Email: lv-nrw@dgob.de

Rheinland-Pfalz (mit Saarland): Horst Zein, Marienholzstr. 59, 54292 Trier, Email: lv-rp@dgob.de

Schleswig-Holstein: Heike Rotermund, Holtener Straße 325, 24106 Kiel, Tel.: (0431) 2404731, Email: lv-sh@dgob.de

DGoZ

Tobias Berben, Benkeloher Str. 12, 27383 Scheefel, Tel.: (04263) 6756847, Fax: (04263) 6756846; Email: dgoz@dgob.de

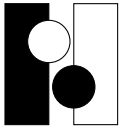
DGoB-Website

N.N.

Partnerverein: go4school e. V.

Der Verein go4school e.V. ist gemeinnützig und leistet Kinder- und Jugendarbeit durch Go. Infos unter www.go4school.de.

Vorsitzender: Thomas Brucksch, Hansenstraße 29, 53721 Siegburg, Tel.: (02241) 62728, Email: info@go4school.de



Hebsacker Verlag
Go-Spielmaterial & -Bücher

Go-Seminar im März 2017



**Mit Rabatten für
Frühbucher (30.11.),
DGoB-LV-Mitglieder
und Jugendliche**



Unser 10. Go-Seminar vom 11. bis 18.3.2017 in Dörverden bietet:

- freundliche Atmosphäre für konzentriertes Lernen und entspanntes Erholen
- täglichen Profi-Go-Unterricht bei Yoon Young Sun 8p (in deutscher Sprache)
- optional bis zu zehn Turnierpartien (ohne EGF-Wertung)
- Analysen und Hilfe von stärkeren Spielen in freien Lerngruppen
- 4 Mahlzeiten pro Tag bei 7 Übernachtungen
- ganztags Kaffee- und Tee-Flatrate
- gesellige Abende mit Go und anderen Spielen
- Hunderte von Gesellschaftsspielen im „Spielezentrum Niedersachsen“
- viel Natur mit Weser, Wald, Wolfspark u. v. m.

Alle Infos und Anmeldung: www.hebsacker-verlag.de/seminar2017

Vorteile der Mitgliedschaft in einem Landesverband des DGoB

- Förderung des Go-Spiels (Spielabendunterstützung, Jugendförderung u.v.m.)
- Bezug der Deutschen Go-Zeitung
- reduziertes Startgeld bei Turnieren
- Teilnahme am Deutschlandpokal
- Teilnahme beim Deutschen Internet Go-Pokal
- kostenlose Bundesliga-Teilnahme
- Startberechtigung bei nationalen Meisterschaften
- und vieles mehr ...

Turniere und Veranstaltungen*

September

24 (Sa) Berlin

Berliner Herbstturnier, Jugendclub E-LOK, Laskerstraße 6-8, Kontakt: Sabine Wöhnig, 0163 180 59 02, wahnsinn7@gmx.de, Erste Runde: 11:00 Uhr

24/25 Hamburg-Wandsbek

14. Hans Pietsch Memorial mit Deutscher Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft, St. Joseph Schule, Böhmestr. 3-5, Kontakt: Thomas Brucksch, t.brucksch@t-online.de, Eintreffen: 11:30 Uhr

24/25 Stuttgart

Stuttgarter Turnier, Forum3, Gymnasiumstrasse 21, Kontakt: Thomas Schmid, thomas@tschmid.de, Anmeldeschluss: 11:30 Uhr

30 (Fr) Berlin

8. Jugendpokal des Botschafters von Japan im Go (U18), Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Anmeldeschluss: 25.09.

30 (Fr) Frankfurt

Seminar, SAALBAU Gutleut, Rottweiler Straße 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann, TipTapFrankfurt@outlook.de, 0176/95788518

30-3 Frankfurt

Deutsche Go-Einzelmeisterschaft (Endrunde), SAALBAU Gutleut, Rottweiler Straße 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann, TipTapFrankfurt@outlook.de, 0176/95788518

Oktober

1/2 Berlin

11. Pokal des Botschafters von Japan im Go, Mehrzweckhalle der Botschaft von Japan, Hiroshimastr. 10, Kontakt: Uwe Hadlich, 030 47497248, uwe.hadlich@gmail.com, Anmeldeschluss: 25.09.

1-3 Frankfurt

2. TipTap Frankfurt, SAALBAU Gutleut, Rottweiler Straße 32, Kontakt: Benjamin Wirthmann.

TipTapFrankfurt@outlook.de, 0176/95788518, Anmeldeschluss: 11:00 Uhr

1/2 Bremen

8. Bremer Shudan

8/9 Bochum

20. Bochumer Bambus, Max-Kade-Hall, Laerholzstr. 80, Kontakt: Sascha Hempel bambus, bochum@gmail.com, 0173-5419476, Nachmeldeschluss: 11:30 Uhr

22 (Sa) Hamburg

Hamburger Meisterschaft, Landesjugendring Hamburg, Güntherstraße 3, Kontakt: Timo Kreuzer, timo.kreuzer@tuhh.de, 0176 5471 2493, Anmeldeschluss: 9:30 Uhr

22 (Sa) Karlsruhe

Herbst-Go-Turnier 9x9, Begegnungsstätte Gretl Vogt, Adlerstraße 33, Kontakt: Wilhelm Bühler, karlsregion@posteo.de, Anmeldung ab: 14:30 Uhr

29/30 Mannheim

19. Mannheimer Aji, Barockschloss Mannheim, Bismarckstraße, Kontakt: Matthias Armbruster, 0176/20164702, matthias@armbruster.global

29/30 Mannheim

Deutsche Damen-Go-Meisterschaft, Barockschloss Mannheim, Bismarckstraße, Kontakt: Matthias Armbruster, 0176/20164702, matthias@armbruster.global, Anmeldeschluss: 10:30 Uhr

* Weiterführende und ggf. aktuellere Informationen auf der DGoB-Website unter www.dgob.de/turniere

Ausschreibungen von Turnieren sowie deren Ergebnisse mit Kurzbericht und Foto bitte immer an turniere@dgob.de senden. Etwas später dann gerne einen ausführlichen Bericht an dgob@dgob.de. Danke!

